13.4.95 - Kč 24 - Sk 32.40 - CENA VČETNĚ CD: Kč 96 (Sk 129.60), PRO PŘEDPLATITELE 72 Kč, ZASLÁNÍ POŠTOU 72 Kč

43 ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

PC: LAST DYNASTY

FULL THROTTLE

X-COM

DARK FORCES

DISC WORLD

DUNGEON MASTER II

VOLITELNÁ PŘÍLOHA:

cover CD

PODROBNĚJI NA STR. 6-7

AMIGA:

SUPER SKIDMARKS

ALIEN BREED 3D

OVERLORD

KINGPIN

ST:

STARBALL

MAC:

SIM TOWER

MAC ATTACK

WOLFENSTEIN 3D

AMIGA CD-32
AMIGA 500 - 4000
ATARI ST/STE/FALCON
APPLA MACINTOSH
PC

CHCETE-LI COVER CD, KONTAKTUJTE VYDAVATELSTVÍ PCP

NABÍZÍME TÉŽ PRODEJ NA SPLÁTKY

Amiga CD32 6.650,-
Amiga 500, 500+ 5.500,-
Amiga 600 7.500,-
Atari Jaguar 9.990,-
Panasonic r.e.a.l. 3DO 18.990,-
PC sestavy (na přání)
monitor Philips CM 8833-II 9.790,-
monitor Microvitec 1438 15.288,-

včetně software pro všechny mašiny

Presto·CS COMPUTER

Diskety HD, DD
za skvělé ceny
a dokonce též
ZADARMO.
Joysticky Quick Shot
a Quick Joy.

UKÁZKA Z NAŠÍ MIMOŘÁDNĚ NABÍDKY HER

AMIGA hry od 198,-kč např.

2 HOT	398
3D BOXING	398
3D TENNIS	398
A-TRAIN	498
ACTION FIGHTER	348
ADDAMS FAMILY	348
AQUAVENTURA	348
ARNIE 2	398
ATOMIX	248
AWESOME	398
BIGNOSE THE CAVEMAN	348
BIONIC COMMANDO	348
BLASTEROIDS	348
BREACH 2	248
BUBBLE BOBBLE	348
BUBBLE DIZZY	348
CRACK DOWN	348
CYTRON	398
GRAND PRIX CIRCUIT	398
HEAD OVER HEELS	348
HUCKLEBERRY HOUND	398
HYPERDOME	398
INDIANA JONES AND LAST CRUSADE	488
INTERPHASE	198
JAMES POND-ROBOCOD	388
LEANDER	488
LOOM	498
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	388
MAGIC LINES	248
MANIAC MANSION	488
MEAN 18	388
MEGA TWINS	388
MERCS	388
MICROPROSE SOCCER	348
MURDER	398
NORTH AND SOUTH	348
OUT RUN	348
PANG	348
PAPER BOY	347
PINBALL MAGIC	388
RAIBOW ISLANDS	348
RICK DANGEROUS	348
RICK DANGEROUS 2	398
ROAD BLASTER	348
ROBIN HOOD	348
ROBOCOD 2	348
ROBO SPORT	398
SAVAGE	398
SHADOW WORLDS	478
SINK OR SWIM	347
SMASH TV	478
STARGLIDER 2	398
STRIDER	398
STRIP POKER	348
STUNT CAR RACER	398
TENNIS CUP 2	348
THE HUNT FOR RED OCTOBER	478
THE NEW ZEALAND STORY	348
THE POWER	478
THUNDER BLACK	378
THUNDERHAVK	478
TURRICAN	378
UNIVERSE 3	198
WOLFCHILD	488
X-OUT	378
Z-OUT	348

CENÍK HER PRO AMIGU např.

ALIEN BREED	988
ALLADIN	1.048
APOCALYPSE	948
CANNON FODDER	988
CANNON FODDER 2	948
CANNON FODDER/CHAOS ENGINE/ THE SETTLERS/T2	1.298
CIVILIZATION	1.370
COMBAT AIR PATROL	998
DESERT STRIKE	488
DOGFIGHT	586
DRACULA	988
DUNE 2	498
ELITE II - FRONTIER	948
F - 117 A STEALTH FIGHTER	1.198
FIELDS OF GLORY	1.138
FLASH BACK	910
FURY OF THE FURRIES	1.138
GOBLINS 2	1.288
GOBLINS 3	1.468
GRAND PRIX	588
GUNSHIP 2000	588
HEIMDALL 2	1.138
HIRED GUNS	588
CHAOS ENGINE	1.048
CHAOS KID	948
IMPOSSIBLE MISSION	1.188
INNOCENT UNTIL CAUGHT	1.298
ISHAR I	588
ISHAR II	588
ISHAR III	948
JET STRIKE	1.098
JUNGLE STRIKE	910
JURASSIC PARK	948
K 240	1.138
KINGS TABLE	1.048
LEGEND OF KYRANDIA	1.238
LEMMINGS II - TRIBES	548
LORD OF REALM	1.278
LOST VIKINGS	1.138
MORTAL KOMBAT	1.048
OVERKILL	770
OVERLORD	1.098
PGA EURO TOUR GOLF	910
POPULOUS II PLUS	588
POWER DRIVE	910
REACH FOR THE SKIES	588
RISE OF THE ROBOTS	1.370
ROBINSONS REQUIEM	875
SABRE TEAM	1.138
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	998
SIM CITY 2000	1.288
SIM LIFE	725
SIMON THE SORCEROR	1.298
SPACE HULK	1.188
SUBWAR 2050	1.138
SUPER STARDUST	1.098
SYNDICATE	488
THE SETTLERS	1.328
THEME PARK	1.288
TOP GEAR 2	948
TRANSARCTICA	948
UFO	1.098
VALHALLA	998
WALKER	588
ZOOL	728
ZOOL 2	728

CENÍK HER PRO CD 32

7 GATES OF JAMBAL	968
ALFRED CHICKEN	968
ALIEN BREED SPECIAL/QWAK	918
ARABIAN NIGHT	738
ARCADE POOL	968
BANSHEE	968
BATTLECHESS	978
BATTLETOADS	928
BEAVERS	1.068
BENEATH A STEEL SKY	1.228
BENEFACTOR	688
BIG SIX	588
BRIAN THE LION	788
BRUTAL FOOTBALL	1.078
BUBBA N STICK	488
BUBBLE AND SQUEAK	1.128
BUMP N BURN	1.128
CANNON FODDER	1.078
CASTLES 2	978
D-GENERATION	978
DANGEROUS STREETS	1.078
DEEP CORE	738
DENNIS	978
DISPOSABLE HERO	738
DONK	1.128
DRAGONSTONE	1.128
ELITE II - FRONTIER	738
EMERALD MINES	788
EVASIVE ACTION	1.128
FIRE FORCE	738
FLY HARDER	588
FURY OF THE FURRIES	1.078
GLOBAL EFFEKT	1.128
GUARDIAN	1.128
GUNSHIP 2000	1.078
HEIMDALL 2	978
HERO QUEST II	1.078
HUMANS I and II	1.078
CHAMBERS OF SHAOLIN	978
CHAOS ENGINE	1.078
CHAOS KID	978
CHUCK ROCK I	588
CHUCK ROCK II	1.078
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1.228
INTERNATIONAL KARATE +	738
JAMES POND 2 - ROBOCOD	1.078
JAMES POND 3	1.278
JET STRIKE	978
JOHN BARNES	738
JUNGLE STRIKE	878
LABYRINTH OF TIME	1.028
LAST NINJA 3	488
LEGACY OF SORASIL	1.078
LEMMINGS	588
LIBERATION	1.278
LITIL DIVIL	1.128
LOST VIKINGS	978
LOTUS TURBO TRILOGY	1.078
MARVINS MARV ADVENTURE	1.128
MEAN ARENAS	738
MICROCOSM	688
MORPH	545
MYTH	495
NAUGHTY ONES	978
NICK FALDO	1.278
NIGEL MANSELLS WORLD CHAMP.	738
NORTH POLAR	588
OSKAR/DIGGERS	288
OUT TO LUNCH	978
OVERKILL/LUNAR-C	1.078
PGA EURO TOUR GOLF	978
PIRATES GOLD	1.078
PREMIER	638
PROJECT X/17 CHALLENGE	928
PSYCHO KILLER	1.078
RISE OF THE ROBOTS	1.328
ROADKILL	1.128
RYDER CUP GOLF	1.078
SECOND SAMURAI	1.078
SEEK AND DESTROY	978
SENSIBLE SOCCER	978
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	1.078
SIMON THE SORCERER	1.378
SLEEPWALKER	1.078
SPEEDBALL II	588
STRIKER	1.078
SUBWAR 2050	1.028
SUMMER OLYMPIX	878
SUPER FROG	588
SUPER METHANE BROS	495
SUPER PUTTY	738
SUPER STARDUST	1.128
THEME PARK	1.328
TOP GEAR 2	1.128
TOTAL CARNAGE	395
TOWER ASSAULT	1.128
TOWN WITH NO NAME	1.078
TRIVIAL PURSUIT	1.078
TROLLS	1.078
UFO	1.078
ULTIMATE BODY BLOWS	1.078
UNIVERS	978
VITAL LIGHT	1.128
WEMBLEY INT. SOCCER	1.128
WHALES VOYAGE	1.078
WILD CUP SOCCER	1.128
ZOOL	1.078
ZOOL 2	1.078

CENÍK HER PRO PC CD-ROM např.

7TH GUEST/DUNE - 2 PACK	1.778
ACES OF THE DEEP	1.598
ARMOURED FIST	1.478
BATTLE ISLE 2	1.658
COLONIZATION	1.498
CREATURE SHOCK	1.888
DAWN PATROL	1.598
DESERT STRIKE	1.288
DOOM II - hell on Earth!	1.988
DRAGON LORE	1.488
ECSTATICA	1.888
F 14 FLEET DEFENDER GOLD	1.488
FALCON GOLD	1.388
FIFA SOCCER	1.498
INFERNO - ČESKÝ MANUÁL	1.788
LITTLE BIG ADVENTURE	1.888
MAGIC CARPET	1.878
NASCAR	1.628
NHL HOCKEY 95	1.578
QUARANTINE	1.338
RETRIBUTION	988
RISE OF THE ROBOTS	1.988
SIM CITY 2000	1.688
SYSTEM SHOCK	1.788
TRANSPORT TYCOON	1.478
U.S. NAVY FIGHTERS	1.888
WING COMMANDER ARMADA	1.488
WING COMMANDER III	1.998

CENÍK HER PRO PC diskety např.

1942 PACIFIC AIR WAR	1.488
ACES OF THE DEEP	1.288
ARMORED FIST	1.398
BATTLE BUGS	1.298
BATTLE ISLE II	1.658
CANNON FODDER 2	1.128
COLONIZATION	1.488
DAWN PATROL	1.598
DESERT STRIKE	1.288
DOOM II - Hell on Earth!	1.888
ECSTATICA	1.298
F-14 FLEET DEFENDER	1.488
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	1.238
INDYCAR RACING	1.028
INDYCAR RACING - 7 TRACK PACK	628
INDYCAR RACING - INDIANAPOLIS	628
NASCAR RACING	1.398
PACIFIC STRIKE	1.588
PACIFIC STRIKE - SPEECH PACK	668
QUARANTINE	1.188
RISE OF THE ROBOTS	1.588
SIM CITY 2000	1.388
SYSTEM SHOCK	1.388
TRANSPORT TYCOON	1.478
WING COMMANDER ARMADA	1.478
X WING	1.378

Na veškeré zboží je poskytována záruka. Zboží zasíláme i na dobírku.

Adresa : Polská 15, Praha 2, 120 00 (metro A, nám. Jiřího z Poděbrad).

Tel: 02/**6275250**, 02/**8257484**, Fax: 02/7916018.

dopisy

Rubriku zpracoval Martin Ludvík

Tabulky a důvěrnosti

Jsme velkými fandy vašeho časopisu a máme na vás několik dotazů: ❶ Kam se poděl InOut??? Ve 40. čísle není. ❷ Rádi bychom se zeptali Muddoka, Haquela, nebo kohokoliv jiného z redakce, zda by nám mohl osvětlit záhadu bodovacích tabulek. V čísle 40 u recenze na simulátor Retribution udělil Marek hře celkem 86%. Vysvětlete nám, prosím, jaktože má v pořadí her 84%?! Neradi bychom Vás nespravedlivě nařkli a chceme věřit, že se jedná pouze o chybu tisku. Pokud tomu tak není, prosíme o vysvětlení. A není to jediný případ. V jednom z předchozích čísel Excaliburu dostal Doom 98%. Proč tedy při konečném účtování získal pouze 81%? V převážné většině případů se údaje naopak shodují, takže v tom máme pěknej .....! ❸ Jak daleko to má Muddok do redakce? ❹ Kouříte? (Jestli ano, kolik krabiček denně?) ❺ Jak dlouho trvá JK-Lovi zavázat si tkaničky u bot? (Pokud ale nenosí boty na zip.) ❻ Jaké má Genagen míry? S pozdravem Sitting Bull a Geronimo

❶ Zde je: IN: Nic není OUT. OUT: Všechno je IN. ❷ Zatím se vycházelo z toho, že výsledná procenta s dobou klesají, neboť se jedná o relativní hodnocení. A Retribution? Byla to chyba redakce, za což se omlouváme. ❸ To záleží na trase, kterou zvolí. ❹ Aktivně nikdo, pasivně někdy. Kouření škodí zdraví! ❺ Tkaničky si JKL nikdy nezavazuje ❻ Alkohol: až do hodnoty 7,5 promile. Testování her: Asi 80 hodin v jednom kuse s pětiminutovými pauzami každé tři hodiny.

Kupóny na slevu

Chtěl bych se vás zeptat, jestli jsou ty kupóny v časopisech Level a Excalibur platné zvlášť nebo jestli bych si je mohl nasbírat a získat tak hru zdarma za kupóny? Radek Škamrata.

Jak je uvedeno na kupónu, nelze je kumulovat a tudíž získat větší slevu.

Nejsme dobří

Vážená redakce Excaliburu. Váš časopis je to nejhorší, co na našem trhu je vůbec ke koupi! Vy jako nová redakce jste zatím to nejhorší, co tenhle časopis vůbec pamatuje! Vaše recenze jsou moc popisné, třeba v recenzi na hru Sim Sity 2000 jste popisovali jenom budovy co jsou ve hře a vůbec jste nenapsali nic o hře samotné. Jak může bejt např. Aliens vs Predators lepší než Doom snad jen v grafice, ale nemůže bejk lepší v atmosféře, protože když bloudíte v prázdných šachtách semtam a za čas potkáte nějakou tu zrůdu, tak to vopravdu nemůže bejk zábavný!... Igor Kvasník, Hořice

Příteli Igore! Množství prodaných kusů Excaliburu stoupá a již překročilo hranici 50 000 výtisků za měsíc. Proč? No protože si nás fanouškové počítačových her kupují proto, že chtějí mít to nejhorší. To je přeci jasné. Ne, není to tak jednoduché, existují lidé, kterým se Excalibur líbí, např. Pepa Tvarůžek z Olomouse, Tomáš Okurka ze Znojma, Zdeněk Prazdroj z Plzně a ze zahraničí např. Vladimír M. z Bratislavy a S. Stallone z Hollywood Sity. Nyní vážně: Tvoji kritiku si bereme k srdci a pokusíme se v budoucnu zlepšit. -ml§

IN:
Nic není OUT.

OUT:
Všechno je IN.

Přezdívky

Chtěl bych se zapojit do diskuse, která zdárně pokračuje a bují i v čísle 40. No, je to spíše jednostranná kritika od některých čtenářů, kterým jsou proti mysli různé přezdívky autorů příspěvků. Ano, uhádli jste, budu kecat o přezdívkách a snad už tomu společně uděláme konec. Se vstupem počítačů k nám se dost slušně začalo dařit i angličtině. Jazyk je to pestrý a barvitý a na různé do češtiny těžko přeložitelné (ale o to líp znějící) slovní spojení bohatý jazyk. Spolu s ním vznikla i nová sorta lidí - hráči, pařani, gembleři, destrojeři, ničitelé a další. Vzhledem ke hrám, kterými se to okolo jen hemží a po nichž stačí doslova natáhnout disketu, je to naprosto přirozený proces. Každý si chce zahrát, i my odrostlejší (mě je 19, což je asi tak průměr redakce, jestli se nepletu) (mě taky - Joe), ve kterých zůstal a snad ještě delší dobu zůstane kus obyčejného kluka. Pokud jsem v 10 letech bral do ruky vařečku a s tímhle knyplem jsem zachraňoval galaxii (a byl sestřelen nebo slavně zvítězil), určitá touha ve mně stále zůstává. No a pokud jsem si ve své dětské realitě představoval, že jsem nesmrtelný, dnes mi to počítač splní ve "skutečné realitě" vcelku bez problémů. Vůbec pak nezáleží na tom, jestli jsem v normálním životě soustružník Pepa nebo programátor Pokorný, v reálném světě se mi mohou uskutečnit tajná dětská přání a já se pro chvíli strávenou nad hrou stávám Vládcem galaxií, členem skupiny bojovníků, s nimiž procházím tajemným dungeonem, pouličním bojovníkem nebo mozkem bojového robota. Tahle šance ponořit se někam úplně jinam a často úplně mimo normální svět totiž skvěle nabíjí baterky, které má každý z nás v sobě.

Berme tedy svět her jako další dimenzi, jinou realitu a nespojujme ji s normálním životem (samozřejmě jen do té chvíle, kdy se někomu začnou obě reality míchat - pak začínají být v nebezpečí všechny obchody s raketovou technikou, prodejnu motorových pil nevyjímaje), kterému je ve většině případů na hony vzdálená. Proto bych chtěl vyzvat všechny čtenáře, ať zanechají útoků na majitele herních přezdívek a vymyslí si třeba svoji vlastní. Pak se třeba na další Excalibur Show nebudeme představovat svými občanskými jmény, ale sejdeme se jako sbírka Žitných destrojerů, Pneumatických vrtaček II, Jacků rozptylovačů, Mrkvoslavů, Lachtanů, Iceů a dalších prapodivných existencí. M.K., Tachov

Excalibur by měl mít svůj nezaměnitelný styl, který by měl čtenáři sdělovat: jsi hoden Excaliburu a Excalibur ti za to nabízí kvalitní a rychlé informace. Za Excaliburem nestojí žádné zájmy jiných firem, Excalibur se snaží o objektivní informace. -ml§

Amiga a hry

Milá redakce Excaliburu! (...) Nejprve jsem si chtěl koupit Amigu 1200. Potom jsem se podíval do vašeho časopisu a zjistil, že na Amigu 1200 není tolik her. Pak se mi zalíbila Amiga CD32. Jenže ta má drahé hry. A teď uvažuji o Amize 500 nebo 600. Ptám se vás: ❶ Je opravdu tak málo her na Amigu 1200? ❷ Poběží Mortal Kombat 2 na Amize 1200? ❸ Mám rád hry jako Mortal Kombat a Street Fighter. Také se mi líbí letové simulátory. Kde bych sehnal takovéhle hry? ❹ Je v Plzni také nějaký obchod s počítačovými hrami? Zatím čau! Štěpán Král (Wolf)

Zdravíme Vlka! Na jeho otázky rád odpovím: ❶ S hrami na Amigu 1200 je to sporná záležitost. Zahraniční obchody přetékají gamesami

obsah

RUBRIKY

DOPISY 3
OBSAH 3
KALEIDOSKOP 4
PREVIEW: ALIEN BREAD 3D 30

RECENZE

ALL TERRAIN RACING 16
ALLADIN 22
ALONE IN THE DARK 3 10
CANNON FODDER 20
DARK FORCES 6
DEATH MASK 25
DITHELL IN SPACE 21
DUNE 3 - ACHTUNG! DIE KURVE... 27
HAMMER OF THE GODS 28
HELL 18
KNIGHTS OF XENTAR 8
NICK FALDOS CHAMPIONSHIP GOLF 23
PGA EUROPEAN TOUR 26
PINBALL FANTASIES DELUXE 12
SHADOW FIGHTER 14
SUPERSKI PRO 27
SYNDICATE 20
VAL D'ISÉRE 21

NÁVODY

ALONE IN THE DARK 3 32

INZERCE

AMIGA INFO 30
COMPUTER PRESS 15
GAMES WORLD 31
JOYWARE CLUB 13
JRC 31, 36
PRESTO CS 2
PROCA 19
ULTRASOFT 17
VOCHOZKA TRADING 31
ŘÁDKOVÁ INZERCE 29

PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYJDE 21. DUBNA

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
ISSN 1210-1125. Založeno 1990.
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Martin Ludvík (-ml-).
AUTOŘI: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Jan Kleisner (JKL), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok), Tomáš Jungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florian (Roger T), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Karel Taufman (KaT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarz (Alli), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula).
ADRESA REDAKCE: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.
SLOVENSKÁ REPUBLIKA: Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č.j. 365/94.
PŘEDPLATNÉ PRO SR: BIT, tel.: 07/496400

COPYRIGHT© Popular Computer Publishing, 1994.
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Ceny inzerce v Excaliburu

Celá strana color *(210 x 297 mm)* **20.625 Kč !!!**
Slevy až 20%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.
Na vyžádání zašleme Souhrn informací pro inzerenty
Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

Kde sehnat starší čísla?

ALFA COMPUTER, 28, října 243, Ostrava
ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě
AMIGA INFO, Šumavská 19, Praha 2
AMIGA SHOP, Norská 19, Praha 10
ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav
ATLANTIDA, Slezská 48, Praha 2
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
GAMES WORLD, Vodičkova 41, Praha 1
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
KLUB 602, Martinská 5, Praha 1
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří
PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1
TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek
VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň
VOCHOZKA TRADING, Bolzanova 42, Brno

Předplatné - samé výhody:

- **čas** - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích
- **zasílání** ve speciální modré fólii
- **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného
- **zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství
- **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla *
- **avízo** - včas Vám nabídneme prodloužení předplatného na další čísla
- **žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace
- **super slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **
- **levnější Excalibur** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč
- **Excalibur i pro čtenáře ze Slovenska**

Předplatné na Slovensku je: Excalibur 30 Sk, Level 40 Sk. **Návod:** Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č.4, 834 14 Bratislava 34.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/28 90 53.**

* pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání
** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobírky; u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, není zodpovědna za přímé, nepřímé, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazků firmy Games World.

na uvedenou konfiguraci, ale zato některé české obchody prakticky zejí prázdnotou. Snad to po připojení k Evropské unii bude lepší. ❷ Ano, ale žonglérem disket z povolání bohužel není většina z nás. ❸ Zkus inzerci v počítačových časopisech. ❹ Kdepak Plzeň. Všichni jsme čistokrevní Pražané (já ne -pt). Joe

Polemika...

Zdar lidi a ostatní individua pohybující se v redakci Excaliburu! (bezdomovce a politiky nevedeme - pozn. Joe) Nebudu psát dlouhé statě o ničem, i když po přečtení některých dopisů otištěných v Ex. 41: ❶ Trošku mě rozběsnila odpověď Muddoka a JKL na otázku DOOM a Amiga. ❷ TOP STEN - už název napovídá, že to bude nejspíš jakási RIPovina. Že by Mortal Kombat 2 byla nejlepší hra všech dob, když jí JOE dal ve své recenzi o 10% míň než dostal Street Fighter II ... hmm?! ... proč je 89. Myst omlouván tím, že je to CD-ROM hra a novinka k tomu, když většina her v Ex je na CD-ROM a je zhruba stejně starý jako MK II? (A vůbec některé komentáře jsou více než pochybené.) Osobně si myslím, že nejlepší hry jsou právě některé PC CD-ROM hry. (A to jsem amigista!) ... hmm? ... a vůbec proč T.S. nekoresponduje s hitparádou Excaliburu? No nic, možná jenom nechápu souvislosti a za čas se z toho proberu, ale třeba není chyba ve mně. ❸ Dále mám takové menší přání, abyste recenzovali více her na Amigu. ❹ Ex považuji za dost dobrej a solidní časopis, i když 30-tá čísla byla podle mne trochu úpadková, ale v poslední době jdete zase nahoru. ❺ Nakonec asi trochu podivnej názor: Balení Ex do igelitu mě nijak nenadchlo. Chápu, proč se balí eroticky zaměřený časopisy, nebo kdybyste přikládali nějakou tu disketu, ale proč balit současný Ex do "umělýho svinstva", když už je ho na světě už takhle dost. Když neděláte pokusy na zvířatech, mohli byste taky udělat něco pro ekologii. Mohly klidně být v recyklovaném papírovém pytlíku, ale to už je věc ALL - production. No nic. PCM zdar a Excaliburu zvlášť. S pozdravem Petr M., Praha 4. PS. TFX na Amigu?

Milý Petře, díky Ti za menší kritiku, teď bych si ji dovolil trochu rozebrat. ❶ Za článek děkujeme. Já osobně jsem si pustil POOMa, z nějž byly obrázky v uvedeném článku, a musím konstatovat, že stvořit pro A1200 hru typu DOOM není zas tak nereálné, viz. preview na Alien Breed 3D. ❷ TOP STEN je článek dodaný RIPem a je převzat z anglického časopisu "Game Master" včetně všech komentářů. S hitparádou Excaliburu nemá tudíž nic společného. Některé hry na CD-ROM jsou super, jiné nestojí za nic. Co se týče MK II, já jsem mu dal 82%, z umístění v tabulce je jasné, že původně měl více než 79%. Takže mi výsledné skóre pravděpodobně někdo zcenzuroval. ❸ Počínaje číslem 41 se na Amigu recenzuje více než dříve. ❹ Děkujeme. K dalším bodům Tvého dopisu jen telegraficky: Skluz čísla většinou zapříčiňuje tiskárna. Tabulky se totálně změní. V ex nyní budou též Jaguar, Sega Saturn, Playstation apod. ❺ V obchodech se balený Ex již nevyskytuje, fólie má pro předplatitele splňovat lepší ochranné vlastnosti pro doručovaný výtisk (proti dešti). Co se týče otázky ekologie, náramně by sis rozuměl s naším školním ekologem Pavlem Lavičkou. Maverickovi zdar! (Je to pořád ten samý nebo je vás víc?) Joe

Následující povídka přišla od neznámého autora, kterého tím žádáme, aby se ozval do redakce, čeká ho týrání a mučení:

TELEFON

Bylo půl druhé ráno. Bernard seděl doma za psacím stolem a vyřizoval si korespondenci, jako vždy po návratu ze zasedání, která se poslední dobou považlivě protahovala.
Zazvonil telefon. Už se natahoval, že ho vezme, když mu během zlomku sekundy proběhlo hlavou několik myšlenek" Kdo to bude? Asi Keele... Tak pozdě? Pro ní není nikdy pozdě... Ví, že ji mám stále rád a tak mě využívá. Určitě bude chtít půjčit auto a já zase přijdu pozdě na zasedání... A můj náměstek se svými militantními názory bude moci rozhodnout za mě. Ten je schopen pro sebemenší záminku odpálit rakety. Ne, auto Keele nepůjčím... To ale nedokážu, když mě začne přemlouvat... Tak ten telefon neseberu! Bernard se posadil zpátky do židle a pokračoval ve vyřizování korespondence. Telefon po pátém zazvonění sebral odpovídající automat...
První náměstek ministra atomové války položil telefon. "Není doma. Sebrala to mašinka. Takže rozhodnutí zůstalo na mě. Odpalte rakety podle posledního zadaného schématu..."

Bestsellery roku 1994

Taky jste už uvažovali, jaké asi jsou nejprodávanější hry roku 1994? Já vám to neřeknu, ale prozradím vám pět nejprodávanějších CD-ROM titulů. Tak tedy pěkně odzadu: pátý je Doom 2: Hell on Earth, čtvrtý je Wolf Pack, následuje The 7th Guest, Rebel Assault a vítězně nám končí MYST. Gratulujeme.

Změny na Internetu

Pokud používáte mezinárodní počítačovou síť Internet, připravte se na pořádné změny. Uživatelé sítě si prý hojně stěžovali na komplikovanost přístupových cest a tak aby konkurence, jako Prodigy, platící zákazníky nepřebrala, bylo rozhodnuto, že ovládání Internetu bude zjednodušeno pod klasické User-Friendly na úroveň Idiot-Friendly. No, co naděláš?

Skini v televizi

O tom, že film a televize dokáží výborně šálit diváka, patrně víte. O tom, že se tak děje i při zpravodajství zpráv ze světa a při velkém počtu publicistických pořadů už ale asi moc informováni nejste. Nemám teď na mysli samotný obsah zpravodajství, ale lidi, kteří je prezentují. Provalilo se, že ve Spojených státech všechny televizní stanice používají počítačový systém Skin Conturing. Jak už název napovídá, stará se tahle věcička o úpravu tváří hlasatelů. Zjemňuje rysy a vyhlazuje vrásky. No a pak něčemu věřte.

Animated Story Book

Walt Disney Company těží ze svých postaviček kde může a právě nyní přichází na trh se dvěma Animated Story Book. Jedna vychází z Aladdina a druhá ze Lvího krále. O co se jedná? Malé robě s kryskou si po-

k a l e i d o s k o p

hrávaje obrázky na monitoru pohybuje animace různého druhu spouštěje. (? -ml-)

BOB - Gatesova podivnost

Na CES (Consumer Electronic Show) v Lednu 95, v Las Vegas, v Nevadě ukázal Microsoft poprvé svůj nový "super" produkt - BOB. BOB není Blitter OBject, jak by si mohli myslet Amigisti, ale nový manager, který má nahradit jak DOS tak Windows! Na druhé straně ale Windows potřebujete k jeho spuštění. Chytřejším už dochází pravděpodobná rychlost BOBu (nebo BOBa?). BOB je designován tak, aby s ním mohl zacházet i naprostý idiot, tedy i člověk, který je třikrát tak hloupější než váš nejblbější kamarád a podle toho taky vypadá. Na první pohled se zdá, že vám na obrazovku vyblemstne nějaká slabší Living Book, nebo prostě špatně odvedená hra pro malé děti, ale chyba lávky. Když se podíváte na kalendář na stěně (jsme totiž v pokoji se stolečkem, židličkou i okénkem), dostanete se do počítačového diáře. Vypadá jako comicsově nakreslený blok papírů (vidíme mu dokonce i na ocelové kroužky, které listy jakoby spojují). Zde nalezneme funkce jako v běžném Windows manageru. Lištové menu, známé snad ze všech technických programů na PC, nikde neuvidíme a to je jednou z hlavních věcí, kterou se Bill Gates chlubí. BOB je prý tak jednoduchý, že ho nepotřebuje (lištové menu tedy, ne Billa Gatese). Když se po počítačovém pokoji rozhlédneme, najdeme tu ještě fax, e-mail poštu, adresář a pod. Všechny úkony, které provádíte (nebo alespoň jejich většina) je doprovázena obdivnými výkřiky animovaných postaviček, kterých je tu všude plno. Bill Gates doslova tvrdí, že půjde o "...revolution in software..." [konec citátu], ale jiní odborníci z CES mu odporují. BOB prý nabízí funkce, které používají hlavně lidé jako manageři a ti s počítači zacházet umí. Pestrobarevnost BOBana jim nebude k ničemu a na druhé straně ti, kteří by se nechali kresbičkami uchvátit (patrně myslel děti základní školy) zase fax, nebo e-mail tak často nepotřebují. Můj osobní názor je, že po prvních úsměvech vám budou velmi rychle veškerá ta monstýrka lézt na nervy a zdržovat vás v práci. Ale i na to má Bob, já už blbnu, BILL Gates odpověď. BOB lze prý nakonfigurovat podle přání a schopností zákazníka, takže splní i očekávání zkušeného programátora. Na to mám zase odpověď já. Proč BOB, když už mám ty zatracený, po..[cenzurováno šest řádek nevhodného textu]..ný Windows?

Opice a Nintendo

Nedávno jsem vás informoval o šestnácti bitové cartridge Nintenda "Donkey Kong Country". Jak je vidět, hra má více než jen hezkou grafiku a přesto, že se jedná o klasickou plošinovku, kterých už máme tisíce, trhá v současnosti prodejní rekordy. "Donkey Kong Country" šla do prodeje 21. listopadu minulého roku, tedy přesně na vánoční trhy. Už druhý týden hlásilo Nintendo tržbu (nikoliv zisk) patnácti milionů dolarů (asi 431.400.000 korun českých)!!! Zanedlouho se hromada prodaných kusů převalila přes cifru pět set tisíc (asi pět set tisíc kusů českých)!!! A tržby vrostly na třicet pět milionů dolarů (asi 1.006.600.000 Korun českých)!!! A to všechno kvůli jedné opici.

Sega TV

Ať už chytáte na televizi Rakousko, Polsko, Premiéru, nebo Kabel Minus, určitě je tu jeden kanál, o kterém si zatím můžete (můžeme) nechat jenom zdát. Ano, plním svůj slib z minulého Excaliburu a povím vám něco o Sega TV. Kanál se rozjel s tříměsíční testovací dobou, která ještě nevypršela, ale už nyní lze tvrdit, že se jedná a velký úspěch. Prvními postiženými byli v Americe předplatitelé kabelových televizí TeleCommunications a Time Warner. Obě tyto společnosti program financují společně se Segou. Sega TV ale nezůstane jen na dvou kabelech. Už dalších osmnáct televizních společností projevilo o Sega TV zájem! Pokud začnou všichni Sega TV přenášet, dosáhne program k celkovému počtu třiceti milionů předplatitelů! A o co se vlastně jedná? Sega TV je založena na idey "play before pay". Předplatitelé si budou moci zahrát hru, kterou by si chtěli koupit ještě dříve, než za ni v obchodě vysolí velké peníze. Navíc si budou moci zahrát kteroukoliv starší hru. V testovacím období je kanál zásobován z knihovny padesáti her, což není mnoho, ale až se rozjede, má být archiv doplněn o starší tituly a novinky měsíce. Přesto je tu jedna nevýhoda. Mnoho firem, které hry pro Segu vyrábějí, si ve smlouvách, ve kterých podepsaly, že jejich tituly budou k dispozici Sega TV, vyžádaly časové období od třiceti do devadesáti dnů, během nichž má být titul k dispozici pouze v obchodech. Za to, že uvolní hru pro kanál, jim Sega zaplatí 2 centy (asi šedesát haléřů) z poplatků každého předplatitele kanálu na jednu hru za měsíc. Sega se také zabývá myšlenkou využít stanici jako testovací zařízení. Hráči by se vyjadřovali k beta verzím připravovaných titulů, které by pak byli dokončovány podle jejich názorů a připomínek. Kdo by si ostatně nechtěl zahrát "Super Dooma 3 Turbo" tři měsíce před jeho příchodem na trh? Z technického hlediska to všechno vypadá následovně. Kromě speciálního konvertoru, který předplatitel dostane, musíte ještě vlastnit Segu Genesis. Ta se připojí na kabelový kanál speciálním konvertorem, což zaručuje, že zatímco hlavní televize nerušeně blemstá dál, hráči si mohou ve vedlejším pokoji na jiné TV nerušeně "pařit". Pokud vás zajímá cena poplatků za Sega Channel, bude se patrně pohybovat okolo patnácti dolarů (asi čtyřista dvacet osm korun českých).

Videohry - dobrý business

A ještě jedna malá lahůdka na závěr. O tom, že se ve filmovém businessu jedná o velké prachy, vám jistě nemusím nic říkat. Za rok vydělá filmový průmysl v Americe 4.8 miliardy dolarů (asi sto třicet sedm miliard korun). A víte kolik dosáhl loni průmysl s videohrami? Jen ve Spojených státech to bylo více než šest miliard dolarů (asi sto sedmdesát miliard korun)!!!

KaT

EXCALIBUR

PC

LUCAS ARTS
Full Throttle
Full Throttle je velice netypická adventura z dílny Lucas Arts, odehrávající se v prostředí motorkářů. Zde je k dispozici hratelné demo zvící délky 180 MB, ve kterém se setkáme se skvělou comixovou grafikou a ještě lepší muzikou. Délku tohoto dema ospravedlňují i velice dobře namluvené dialogy.

Virgin
SuperKarts
Docela zajímavé závody motokár. Pro Virgin sice trochu nezvyklá parketa, ale tohle preview vypadá docela zajímavě.

Lucas Arts
Dark Forces
Hru Dark Forces není třeba v žádném případě představovat, neboť již v dobách svého vzniku poutala na sebe značnou pozornost. Přestože je již plná verze této hry v obchodní síti, uveřejňujeme její poslední hratelné demo.

Sierra on-Line
Last Dynasty
Padesáti megabytové preview na Sierrovský trhák Last Dynasty. Hra sice běhá jen pod Windows, ale ten, kdo to dokáže překousnout, bude odměněn strhující grafikou a atmosférou.

Psygnosis
Darker
Docela roztomilé preview na simulátor. Bohužel z něho nejde tak docela usoudit, o co v kompletní hře půjde.

Psygnosis
Pyrotechnica
Pyrotechnica je poněkud nezvyklá hra, která se pokouší upoutat hráče svým relativně nezvyklým nápadem (vzdáleně připomíná hru DeltaV), protože grafika je lehce podprůměrná.

Psygnosis
Guilty
Fakt, že hra Guilty je čistokrevná adventura, svědčí o tom, že si nyní všechny softwarové firmy fušují do řemesla. O tom, jak se tento krok firmě Psygnosis vyplatí, se ukáže až časem.

Microprose
Bloodnet
To, že Microprose dělá kromě báječných simulátorů i adventury, svědčí i hra Bloodnet. Z preview se sice moc usoudit nedá, ale zatím to vypadá na nepříliš originální příběh a průměrné zpracování.

Microprose
Break Thru
Od autora snad nejslavnější počítačové hry na světě (Tetris) pochází další logický rrrrrrrrychlík s názvem Break Thru.

Microprose
X-COM: Terror from the Deep
Pokračování veleúspěšné hry UFO. Tentokráte se však všechny důležité akce odehrávají pod vodou. Jen doufám, že X-COM: Terror from the Deep není jen UFO s novou grafikou.

Microprose
Star Trek: The Next Generation
V současné době velice očekávaná hra na motivy nekonečného amerického seriálu se stejným názvem. V reklamních letácích se praví, že se zde můžeme setkat se všemi obyvateli hvězdné lodi Enterprise. Já jsem všechny ty zrůdičky nepočítal, takže nevím. Reklama nás ale také seznamuje s pravdivou informací, že hra běhá jen pod Windows....brrrrr.

Acclaim
Mortal Kombat II
Po veleúspěšném trháku v podobě Mortal Kombatu samozřejmě přišlo i jeho pokračování. Co nového nám Mortal Kombat II přináší se dá vyrozumět z preview na tento krvák.

Gremlin
Slipstream 5000
Na obalu preview Gremlinovské hry Slip Stream 5000 se píše, že při pohledu na obrovskou rychlost a plynulost tohoto simulátoru, který asi nejvíc připomíná Descenta, se vám pravděpodobně udělá špatně od žaludku. No nevím. Mě se špatně neudělalo, ale slabší žaludky...

Merit Studios
Alex Dampier's Ice Hockey
Z úspěchu hry NHL Hockey se rozhodla těžit i firma Merit Studios a vytvořila hru se stejným námětem Alex Dampier's Ice Hockey. O vysokých ambicích této hry svědčí jednak patronát kanadského hokejisty Alexe Dampiera a jednak velice dobře hratelné preview.

Titus
Virtua Chess
Virtua Chess jsou netradičně graficky zpracované šachy. Jejich vysoce kvalitní grafické zpracování (podporují grafické režimy až do rozlišení 1024x768x256) je předurčuje naší pozornosti. Druhým a závažnějším aspektem je kvalita šachového algoritmu, ale jeho posouzení si vyžádá poněkud delšího studia plné vrze tohoto programu.

Code Masters
Psycho Pinball
Pro milovníky kuličky na šikmé ploše je zde připraven další zákusek v podobě Psycho Pinballu. Demo sice svědčí o vysoké kvalitě celé hry, ale jestli to bude lepší než Pinball Fantasies se teprve uvidí.

Gremlin
Premier Manager 3
Premier Manager 3 - další konverze veleúspěšné hry z Amigy na PC. Podle všech náznaků se tato konverze povedla, a hra si zachovala všechny své kvality.

Interplay
Dungeon Master II: SkullkeeP
Pokračování kultovního dungeonu Dungeon Master od FTL je již snad na spadnutí. O tom, jestli Dungeon Master 2 splní naše toužebná očekávání ukáže až plná verze hry (leccos se dá však vytušit již z tohoto preview).

Bullfrog
TUBE
Relativně originální střílečka, která zaujme především svým netradičním nápadem a vynikajícím zpracováním.

Origin
Wings of Glory
Wings of Glory je simulátorem z leteckého pravěku, kdy báječní mužové na létajících strojích po kouskách dobývali vzdušné prostory. Zárukou výborného zpracování je firma Origin, která tuto hru vyrobila.

Psygnosis
Disc World
Jedna z nejočekávanějších adventur současnosti je pravděpodobně hra Discworld, která je vytvořena podle literární předlohy, u nás velice oblíbeného, Terry Pratchetta.

Virgin
Cannon Fodder 2
Nejzábavnější válka v podobě Cannon Fodderu 2 se chystá i na PC. Já jsem se sice moc nenasmál, ale když to Lewis říká, tak asi bude pravda.

Gametek
Hell
Nehratelné demo z nehratelné hry ve skvělé grafice a se skvělými zvuky. O nehratelnosti konečné verze hry se zde bohužel přesvědčit nemůžete.

Virgin
Lost Eden
200 MB hratelného dema se špičkovou grafikou a skvělou hudbou.

S.S.I.
Cyclones
Pod hlavičkou S.S.I. vytváří Raven Software další Doom like hru. Podle neoficiálních zpráv má být spíše podobný hře System Shock. No uvidíme...

EXCALIBUR MULTIFORMAT COVER CD
Excalibur svým prvním cover CD potvrzuje, že je multiplatformím časopisem. Na cover CD najdete programy, určené pro Amigu 500 až 4000, Amigu CD-32, Apple Macintosh, Atari ST/STE/Falcon a PC. Pro majitele CD-ROM mechanik by neměl být problém najít si na cover CD svůj adresář a v něm to, co ho zajímá. Doporučujeme si nejdříve přečíst DOC soubory, kde mohou být důležité informace o ovládání a konfiguraci. Majitelé, kteří nemají CD-ROM mechaniku, se ke svým programům dostanou pomocí svých známých, kteří jim jejich část přehrají na diskety.

STRUČNÝ NÁVOD, JAK NA TO
1. AMIGISTÉ S CD

1.1 Majitelé CD32. Pro vás jsou připraveny tři hry z úvodního menu. Jedná se Alien Breed 3D Rolling Demo, Kingpin a Super SkidMarks. Výběr provedete jednoduše pomocí joypadu (joysticku) ze základního menu.

1.2 Majitelé CD32 s klávesnicí a myší. Pro vás platí bod 1.1. Navíc si můžete zahrát i Overlorda, Alien Breeda 3D Playable Demo a Guardiana. Pokud nevlastníte myš, Overlorda si můžete také zahrát, ale odpadá tu možnost konfigurace.

1.3 Majitelé CD32 s Paravision SX-1 (+ klávesnice, myš, disk drive). Pro vás platí body 1.1 a 1.2. Navíc si můžete zkopírovat a rozbalit i všechny ostatní archivy. Viz bod 4.

2. AMIGISTÉ BEZ CD

Vy to budete mít poněkud komplikovanější. Abych to řekl stručně, musíte si najít nějakého kamaráda, který buď vlastní Amigu s CD (CD32 s Paravision SX-1) viz 2.1 nebo PC-CD ROM (popřípadě MAC CD-ROM) viz 2.2 a od něj si příslušné soubory nahrát. Pozor, na každé disketě musí být vedle souboru s koncovkou DMS (např. AB3D.DMS) ještě příkaz COPY a DMS.

CHCETE COVER CD ?

Návod: Na adresu **PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1** zaplaťte složenkou typu "C" částku 72 Kč

POZN. BEZ EXCALIBURU NEMŮŽEME COVER CD ZASÍLAT.

COVER CD

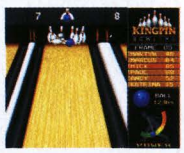
Anco
Kick OFF 3
Nová verze relativně úspěšného fotbalu, kterou provází celá řada nečekaných vylepšení.

AMIGA

Team 17
ALIEN BREED 3D Demo
Doom z vetřeleckého prostředí je snad tou pravou hrou, na kterou Amigisti čekají. Plynulý scrolling, dobrá grafika, stejně tak hudba i zvuky. O tom všem se můžete přesvědčit v tomto (nehratelném) demu, ale pouze pokud vlastníte Amigu 1200 či CD32.

Team 17
ALIEN BREED 3D Playable Demo
Ještě jednou vetřelecký Doom. Tentokrát v hratelném demu. Ačkoliv se jedná jen o jeden level, bude stačit na pár chvil skvělé zábavy a následných hodně chvil čekání na plnou verzi. Opět pouze pro Amigu 1200 a CD32.

Team 17
KINGPIN
Kuželky asi nepatří k nejpopulárnějším sportům, ale přesto se jistě nějaký příznivec tohoto sportu najde. A nebude litovat, realistické zvuky, spousta detailních voleb (váha koule, navoskování povrchu apod.) a samozřejmě různé soutěže na prokázání vašich zručností s kuželkami. Opět pouze pro AGA Amigy.



Team 17
SPERIS LEGACY
Zelda je velice populární hrou pro konzole a Team17 se pokusí její úspěch zopakovat u této hry. Překvapivě se jedná o pokračování dosud nevydané hry Witchwood. I zde se tedy jedná akční RPG adventure. Grafika je sice poněkud "dětská", ale ostatní ingredience snad zaujmou i všechny ostatní. Především ale AGA Amigisty, na obyčejných Amigách to nepoběží.

ACID SOFTWARE
GUARDIAN
Vektorový akční simulátor asi nepatří mezi nejoblíbenější kombinace. O opaku se vás pokusí přesvědčit novozélandská firma Acid software. Vektorová grafika, plynulost a zábava to jsou základní charakteristiky této hry. Pouze AGA Amigy.

ACID SOFTWARE
SUPER SKIDMARKS
Od stejné firmy pochází pokračování úspěšných autíček v pseudo 3D provedení. I tentokrát půjde o svižnou zábavu, skvělé zvuky a grafiku. Navíc můžete závodit s krávami na kolečkách (!) a přívěsem k tomu, no nezkuste to.

VIRGIN
OVERLORD
Velice realistický letecký simulátor z druhé světová války to je Overlord. Interiéry letiště ve skvělé grafice, ve vzduchu to je sice horší, ale stále dobré. Chudý rejstřík zvuků nepotěší, ale jejich kvalita ano, stejně tak skvělé atmosféra letu.

RENEGADE
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
Jeden z nejočekávanějších projektů (alespoň z mé strany) aneb adventure od Renegade. Dobrodružství pilota Joea a krásné Faye v amazonské džungli se spoustou skvělých zápletek, ovládání podobné klasickému lucasartskému, skvělá kreslená grafika se spoustou animací, co více si přát.

ARCANE SOFTWARE
TURBO TRAX
Závody autíček od nepříliš známé firmy Arcane asi nejsou zárukou nějaké super zábavy. Pohled shora je sice trochu ohraný, stejně jako schéma vítězství-peníze-nákup lepšího vybavení-další závod. Ale přesto zde naleznete nějaké novoty nebo alespoň dobrou zábavu.

ELECTRONIC ARTS
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Sporty od Electronic Arts se prezentují především skvělou grafikou, nejinak tomu je i v tomto případě. I když ovládání dá trochu víc zabrat, výsledek stojí za to. Skutečná jména sice nejsou ozdobou tohoto fotbalu, ale skvělé animace různých patiček a nůžek rozhodně ano.

GRANDSLAM
BASE JUMPERS
Base Jumpers nejsou ničím jiným než úrovňovou arcadou, i když trochu netradiční. Pointa je v chození nahoru a následném skoku dolu. Nahoru se dostanete skákáním po podivně pružných krabicích, lezením po schodech a žebřících. Navíc musíte soupeřit s ostatními skokany, to samé platí i o skocích ze střechy. Takhle to možná vyzní dost obyčejně, ale ve skutečnosti to docela ujde.

THE ALPHA BROTHERS
MASTER BLASTER
Nenajde se asi příliš amigistů, kteří by neznali Dynablastera, oblíbenou hru sešlostí více amigistů, více joysticků a jedné amigy. Ačkoliv hra nevyniká skvělou grafikou či hudbou, patří mezi ty nejzábavnější hry. No a Master Blaster je Dynablasterovi víc než jen podobný. Pro více lidí (5) ta pravá zábava.

ATARI ST

Grandadsoft
Grandad 2
Starý, senilní, čtyřiaosmdesátiletý hrdina ztratil kdesi v zábavním parku své kalhoty a teď jím smutně bloumá na své motorové tříkolce. Pomůžete mu je najít? Spousta zábavy a humoru v nejlepší sharewarové hře, jakou jste kdy viděli.

Unique Developments
Obsession
Na Atari dosud nevídaný plynule scrollující pinball, znovu od švédských autorů. Hudba - bez komentáře, zvuky - bez komentáře, hratelnost skvělá. Demo obsahuje kompletní stůl Aquatic Adventure. Pouze pro STE a Falcon.

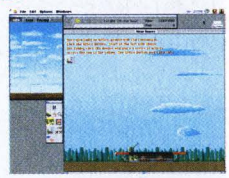
Volume 11 Development
Starball
Nedávno se tato hra objevila v Excaliburu jako recenze, nyní ji máte i na cover CD. Nechte si ujít tento skvělý tříobrazovkový pinball plný tajných levelů.

Apple Macintosh

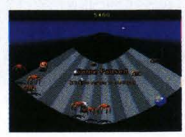
Crystal Caliburn™ 1.02 Demo
Dost dobrý pinball, jehož hrací doba je v demoverzi omezena na 90 sec.

Out of this World™ 1.0.1 Demo
Znáte hru Another World? Nyní ji budete moci poznat též ve verzi pro Macintosh.

SimTower Demo
SimCity v novém rozměru. Své město stavíte do výšky.



MacAttack Demo
Na první pohled poněkud primitivní hra může některé z vás snadno okrást o čas.



Wolfenstein 3D™ First Encounter
Wolfenstein. Znáte to? Že ne? Tak se podívejte do zrcadla!

2.1 V tomto případě to je jednoduché, soubory si zkopírujete na vlastní diskety či harddisk, pak pokračujete dle bodu 4.
2.2 Zde to trochu komplikovanější. Soubory musíte přenášet na disketách naformátovaných na 720 KB. Disketu si lze na PC naformátovat takto: format a: /F:720. Na Amize pak zkopírované soubory přečtete dle bodu 3.

3. ČTENÍ DISKET NAFORMÁTOVANÝCH NA 720 KB

Zde to také není tak složité (platí pro A1200). Stačí nakliknout ikonu PC0. Ta se nachází buďto v adresáři Devs/DOSDrivers nebo Storage/DOSDrivers. Nyní s touto disketou můžete pracovat jako s amigáckou disketou. Majitelé Amigy 500 se neobejdou bez programu na přenos dat mezi PC a Amigou.

4. ROZBALOVÁNÍ DMS ARCHIVŮ

4.1 Překopírujte soubor s koncovkou DMS do ram:
4.2 Připravte si volnou disketu.
4.3 Příslušný soubor rozbalíte dle příkladu 4.4.
4.4 DMS write AB3D.DMS (nebo jiný DMS soubor) to df0:
4.5 Vložíte připravenou disketu a soubor se vám na ní rozbalí.
4.6. Po rozbalení DMS archivu resetněte Amigu a program se sám spustí.

5. PRO NEAMIGISTY

Logika postupu je obdobná - jednodušší. Podrobnější pokyny budou na cover CD disku.
Případné dotazy a připomínky zasílejte na adresu redakce. Prosíme vás, abyste nám netelefonovali a nezatěžovali tak zbytečně telefonní linku i naší sekretářku, která vám stejně nepomůže.

Upozornění: Excalibur cover CD nepoužívejte do audio CD přehrávačů, hrozí poškození přístroje.

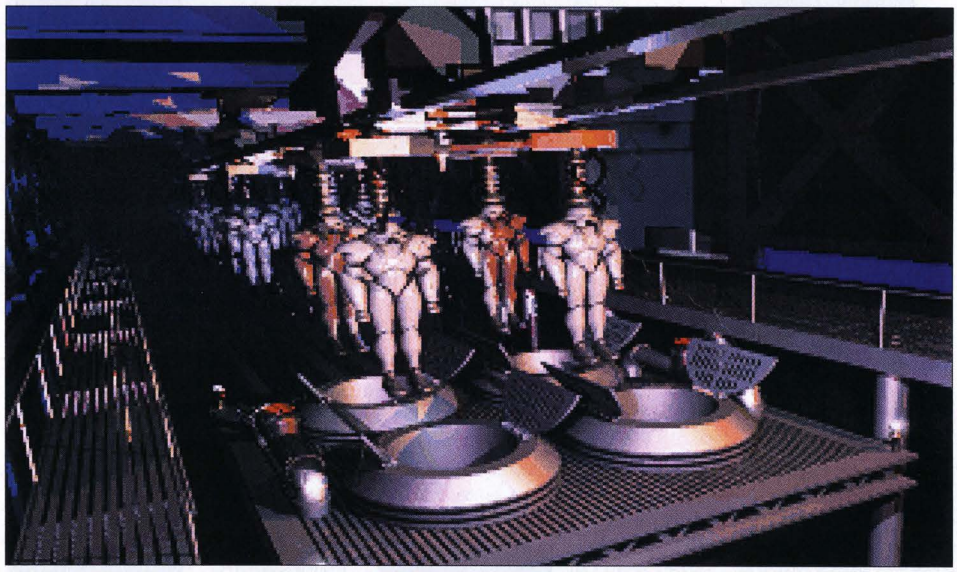
RÁDI VÁM HO ZAŠLEME.
a na zadní stranu složenky do "Zpráva pro příjemce" napište **EX 43 + COVER CD.**
ROZESÍLÁNÍ COVER CD BUDE MAXIMÁLNĚ URYCHLENO.

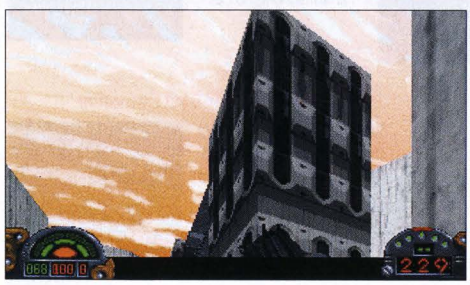
PC CD-ROM

Dark Forces

Hvězdná napodobenina Dooma bez zbytečné brutality.

Ač přímo nevyřčeno ni nenapsáno, z úvodu vcelku jasně vyplývá, že Dark Forces jsou další z her navazující přímo či méně přímo na legendární Doom. A abychom této hře nijak nenadržovali, je třeba se zeptat, s čím novým přichází. Nejvtipnější pointu, totiž odpověď: "s ničím", si nemohu na tomto místě dovolit, neboť bych se tak dopustil lži. Dark Forces překonávají konkurenční produkty v mnohém, ale nejvíc pravděpodobně v atmosféře.



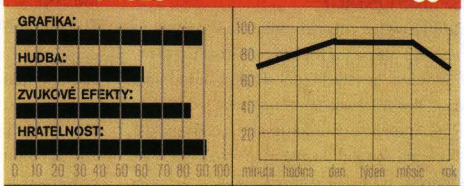


Doom. Po jeho neuvěřitelném úspěchu bylo jen otázkou času, kdy přijdou s podobnými projekty další firmy. Každý chtěl z popularity bestiální střílečky vytěžit co nejvíc, každý chtěl však zároveň přidat i něco nového. Origin vsadil se svým System Shockem na promyšlený příběh, tvůrci Descentu, Parallax software, se rozloučili s gravitací a dali nám zakusit plně trojrozměrný prostor. Alien vs. Predator demonstroval grafické možnosti Jaguara a nejednoho PC-čkáře uspal k smrti. Heretic zase přesunul kilogramy mrtvého masa do říše fantazie a dal nám nahlédnout pohádkový svět v pravém světle. A nakonec Rise of the Triad, který jako jediný přesvědčivě překonal Dooma v dávce brutality (téměř o 300 kg tkání přepočítaných na hladinu krve).

Dark Forces jsou Doom a Hvězdné války v jednom. Všechny hry od LucasArts na téma hvězdných válek měly a mají skvěle prokreslenou atmosféru boje Impéria s Rebely a ani zde tomu není jinak. Díky animovaným mezisekvencím, příběhu i náplni jednotlivých misí se během chvilky snadno vžijete do kůže nájemného agenta Kyle Katarna stojícího na straně Rebelů. Budete bojovat ze všech sil a budete se upřímně těšit z každého dílčího úspěchu vedoucího k odhalení a zničení tajné Impériální zbraně - mechanických vojáků Dark Forces. Při své první misi (najít plány Hvězdy smrti a donést je princezně) narazí totiž Kyle na zmínky o projektu Dark Forces, kterým sebevědomé Impérium hodlá zasadit Rebelům smrtelnou ránu. To je jednak důvod k panice, ale také dobrý důvod k tomu, aby Rebelové zaměstnali Kyla na další dobu. Tím vlastně začíná příběh, jenž se dá pohodlně vklínit do dosud známé historie Lucasovského vesmíru, neboť je s dějem filmů, comixů i her zcela mimoběžný. Jak už to tak bývá, Impérium nakonec svého zřejmě nedosáhne.

Hra je rozdělena na blíže neznámý počet misí, jejichž prostředí i úkoly jsou nejrůznější, avšak v zásadě se neliší od běžných úkolů akčních střílečka. Stisknout jakousi páku, kdesi kohosi zavraždit, cosi najít nebo naopak zneškodnit. V Dark Forces jde hlavně o znemožnění projektu mechanických vojáků, a proto například hledáte experta přes ruční zbraně ukrytého v podzemních stokách města Anoat, pátráte po vzorcích kovu, ze kterého se mají DF vyrábět nebo provádíte sabotáž v Gramasských dolech, kde se tento kov těží. Jednotlivé mise ne sebe navazují a vždy až po dohrání jedné se seznámíme s pokračováním příběhu a náplní další. "Nic nového pod sluncem," řeknou si pravděpodobně ti, kdož nevědí, že v Dark Forces neexistuje funkce save game a že je tedy potřeba projít každou misi na jeden zátah. Naštěstí máte narozdíl od Dooma na jednu misi tři životy. Pokud zahynete, ocitnete se s plným zdravím a štíty na nějakém významnějším místě, kde jste už byli. Nepřátelé, které jste zlikvidovali, zůstávají nadále mrtví a vy tedy můžete jít dál... Tato změna nevypadá možná nijak zvlášť významně, ale věřte, že zcela mění přístup hráče ke hře. Zatímco v Doomovi si můžete kdekoli uložit pozici a jít v klidu spát, tady žijete v neustálých obavách, že se s posledním životem, štíty na nule a patnácti náboji ocitnete v křížové palbě

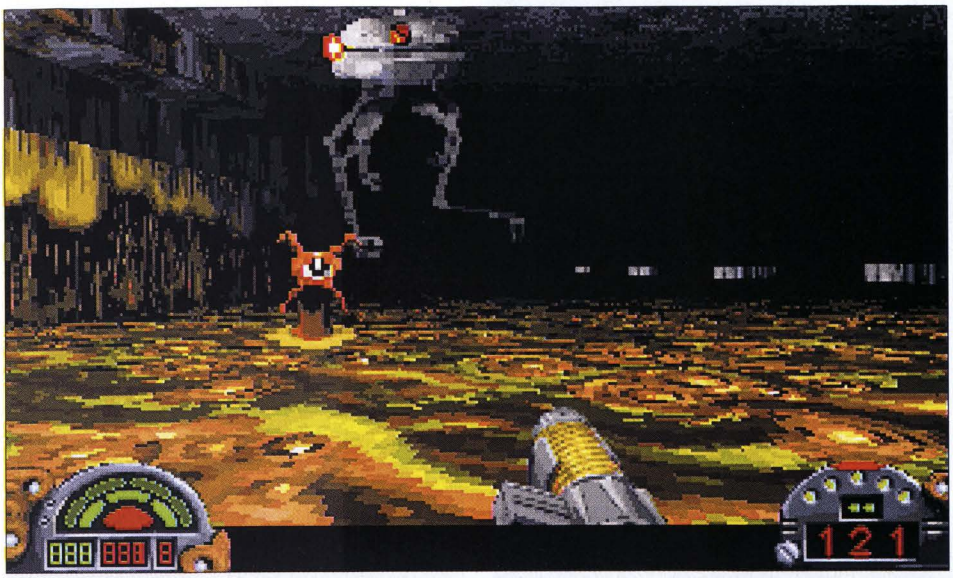
DARK FORCES 86%



+ atmosféra
+ příběh
+/- absence brutality
- nic moc nového

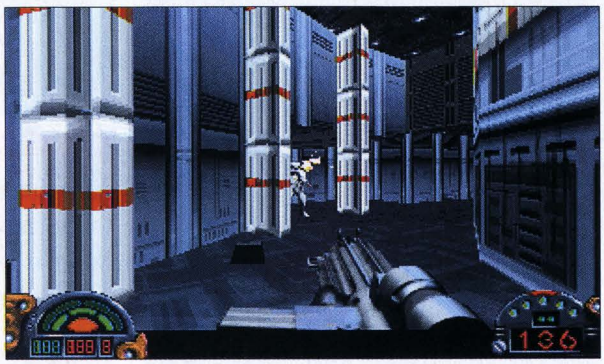
A K C N Í	
Rise of the Triad	88
Dark Forces	86
System Shock	86
Doom II	79
Heretic	71

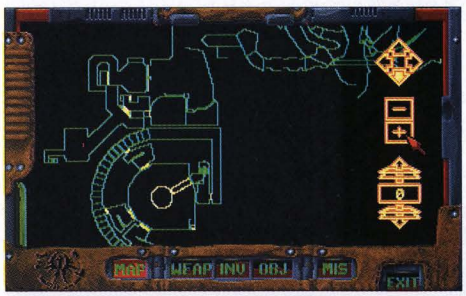
Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, SB16 ASP, CD-ROM Double Speed. **Požadavky:** 386 DX/33, 8 MB RAM, CD-ROM + **doporučení:** 486 DX/33, joystick. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** LucasArts, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Haquel P. Tickwa

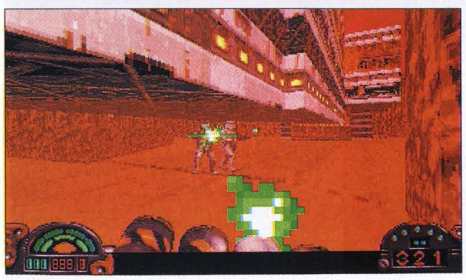


laserů. Řekl bych, že zrušit save byl krok správným směrem. Teprve v Dark Forces máte šanci zažít téměř skutečný strach o svůj život a napětí z každého kroku.

Avšak nejen napětí dělá Dark Forces tím, čím je. LucasArts byli nuceni vymyslet něco, co by učinilo jejich hru stejně přitažlivou jako je Doom založený na radosti ze smrti, destrukce a zmaru. Onou kvalitou, jak jsem se již zmínil, se







stala atmosféra. Milovníkům hvězdných válek se pravděpodobně zvýší tep hned, jakmile spatří bílou siluetu stormtroopera nebo prolétávající x-WING či TIE fighter. Když ještě zazní krátký rozkaz do vysílačky, spustí se přestřelka a prostor zaplní červené paprsky laseru, je srdeční zástava z šoku na spadnutí. My ostatní alespoň konstatujme, že zpracování Dark Forces je opravdu na velmi vysoké úrovni.

Při navrhování jednotlivých levelů se autoři neomezili pouze na interiéry a skvěle si poradili například i s prostředím dolů či lomů. Jednotlivé textury jsou jemné i při pohledu zblízka a hlavně jsou v každé misi úplně jiné. Pravoúhlé chodby se vyskytují poměrně řídce, zato tu je bezpočet kruhových schodišť, mimoúrovňových křižovatek, mostíků a jiných vymožeností. Přestřelky z patra do patra nejsou nic ne-

do chodících a živých stormtrooperů. Na roboty si hráč za nedlouho zvykne, ale otočné raketové věže a zběsile kmitající kovové kuličky mu budou znepříjemňovat život po celou hru. Tolik k nepřátelům a teď se podívejme na to, čím a jak do nich můžete střílet. Každá zbraň má několik důležitých parametrů: rychlost, spotřebu nábojů, dostřel a druh nábojů. Většina zbraní alespoň přibližně automaticky zaměřuje cíl, takže není zas tak nutné přesně mířit. Úplnou novinkou je dvojí druh střelby. Z většiny pušek můžete vystřelit buď jeden náboj nebo celou dávku. Vedle klasických laserových pušek a samopalů jsou k dispozici i granáty a nášlapné miny. Vedle střeliva (kterého se ve hře vyskytuje několik různých druhů) si musíte kontrolovat i energii osobního štítu a napájecí články do reflektoru a infra brýlí.

Pouhý výčet všech dalších vymožeností Dark Forces by zabral hodně místa a tak se zmíním jen o tom nejzajímavějším. Za pozornost rozhodně stojí vynikající automapa, kterou lze aktivovat on-line na screenu jako ve hře Alien vs. Predator, libovolně zoomovat a prohlížet. I když není vzhledem ke členitosti okolí vhodné mít automapu zapnutou stále (je příliš výrazná), rozhodně neškodí se na ni čas od času podívat. Dobře poslouží zvláště v místech, kde je tma a hráč nechce rozsvěcet, aby na sebe zbytečně neupozornil. Celkem vhodně navrženy jsou také dva půlkruhové ukazatele znázorňující jak graficky tak i číselně stav štítů, zdraví a baterií, počet životů a nábojů. Skákání, plížení, pohledy nahoru a dolů již nejsou nic mimořádného, takže se spokojme s konstatováním, že jsou a že je hra plně využívá. Kapitolu samu pro sebe tvoří různé objekty, s nimiž hráč může na své cestě potkat. Nejenom, že se lopatky hydroelektrárny točí, a rypadla důlních strojů rýpou, ale například i voda teče odněkud někam a když nešťastně spadnete do proudu...

obvyklého, přeskoky propastí a plížení se větracími šachtami rovněž ne. Každá základna či město mají vlastní architekturu (nejen texturami, ale i tvarově) a navíc i uspořádání jednotlivých komponentů levelu (čerpadla, elektrárny, propusti, rypadla atd.) je logické, což přispívá k realistickému dojmu ze hry. Teď si k tomu přimyslete ještě vynikající zvukové efekty jako depresivní svištění větru ve skalách, temný hukot těžebních strojů, šplouchání kalu ve stokách atd..., vypněte hudbu a prezentace hry se ocitne vysoce nad průměrem akčních střílečeek. Vypnutí hudby je bohužel nutné, neboť se k hraní naprosto nehodí.

I když po krvi lačnící doommaniaci přestali tuto recenzi pravděpodobně číst hned u podtitulku, věnuji jeden odstavec i popisu zbraní a nepřátel. Fakt je, že dvacet druhů nepřátel a deset druhů zbraní jsou spíše průměrem než výjimkou. V tom také není největší síla Dark Forces, ale někteří soupeři jsou neobyčejně nepříjemné potvory. Poté, co jsem strávil půl hodinu v levelu zaplněném roboty, a po celou dobu musel poslouchat jejich kovové řeči, byl jsem téměř rád za to, že mohu střílet

Tak to by snad pro první seznámení mohlo stačit. Nebudu dále mrhat vaším časem a popisovat něco, co si můžete snadno vyzkoušet. První mise Dark Forces koluje jako 9 MB shareware a i když je z těch, co jsem již prošel, graficky i myšlenkově nejslabší, je na ni alespoň zhruba vidět provedení hry. Podtrženo, sečteno, Dark Forces nepřináší žádné převratné myšlenky, ale v oblasti akčních střílečeek patří mezi absolutní špičku. Pro méně brutální jedince je tahle hra jako dělaná. Mohou si ničit nervy při zběsilých přestřelkách a nemusí se při tom čvachtat po kotníky v krvi. A to je přesně to, co mě baví.

HAQUEL P. TICKWA ■

PC

Alone in the Dark 3

Již potřetí se kdosi ocitl osamocen ve tmě. Že by vektorový Edward?

Vítejte v horách ve městečku Slaughter Gulch. Toto místo bylo vybráno jako kulisa dalšího z řady podprůměrných westernů se slavnou Emily Hartwoodovou. Teď právě se film dokončuje. Tedy přesněji řečeno měl by se dokončovat, ale cosi zde není v pořádku. Nejsou vidět herci, není tu režisér, kameraman ani štáb. Dokonce i Emily kamsi zmizela. Slaughter Gulch vypadá pustěji, než vypadal před sto lety, kdy ho opustili jeho poslední stálí obyvatelé; zlatokopové, kovboji a dobrodruzi. Slyšet je jenom vítr a vrzající okenice, jež se v jeho poryvech zvolna pohupují. "Kde jsou všichni?" musí se zákonitě zeptat každý, kdo se vlivem nepříznivých okolností ocitl v okolí městečka. "A kde je Emily?" zeptal se Edward Carnaby, který přijel Emily vyzvednout z natáčení. Měli spolu strávit romantický víkend u Mexického zálivu. Edward věděl, že je po víkendu. "Najdu ji, ať se děje, co se děje," pomyslel si a pečlivě vsunul poslední náboj do bubínku své osmatřicítky. Ještě na vteřinu zaváhal a pak vykročil směrem k mostu...

Vítejte v dlouho očekávaném třetím pokračování série akčních hororů Alone in the Dark. Jak jste jistě z úvodu a obrázků poznali, děj tohoto dílu je zasazen do westernového prostředí. Náš vektorový hrdina bude mít co do činění s pistolníky, padouchy a bandity divokého západu. Nu což, nápad to není špatný, ale podaří se vystihnout atmosféru doby hrdinů jednajících vždy v zájmu spravedlnosti, lupičů, kterým není žádná hanebnost dost hanebná, barových tanečnic, dostavníků a bank čekajících na své vyloupení? Abychom nechodili dlouho okolo horké kaše, řekněme rovnou, že se to tentokrát podařilo. Lví podíl na tom má vynikající hudba a rekvizity. Řekněme ovšem také hned z kraje, že je to jedna z mála věcí, které lze na Alonovi 3 ohodnotit jednoznačně kladným znaménkem.

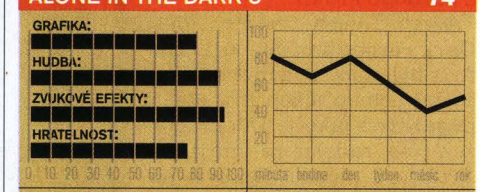
Ještě než začneme, povězme si něco o komfortu, který Alone 3 poskytuje. Předně je to nastavení obtížnosti. Můžete si zvolit počet životů i odolnost a to nejen vaší, ale i odolnost nepřátel. Tuto volbu ocení zejména méně zkušení hráči, neboť kromě nejtěžší obtížnosti jsou souboje dětsky snadné. Souboje vůbec jsou oproti minulým dílům jednodušší. Edward umí mlátit levačkou tak rychle, že duchové nestačí ve většině případů vůbec zareagovat. Možná by stálo za úvahu, zda do Alona 4 nezařadit i kryty (krysy, krysy - nebo bílé myšky? Áááá... -ml-). Boje by pak rozhodně byly zajímavější.

Druhou vymoženost ocení ti, kdož nemají tento Excalibur s návodem (to mi sice nepřipadá moc pravděpodobné, ale jeden nikdy neví), nebo návody ze zásady nečtou. Spolu s hrou totiž dostanete k dispozici i několik uložených pozic, takže pokud se někde zaseknete, můžete pokračovat jinde a k zákysu se vrátit později. (Návod: čtěte po slovech a nepřeskakujte, Excalibur tak není konstruovaný. Čtěte také poznámky v závorkách. -ml-)

Příběh, ač se v něm občas vyskytne nějaký ten originální nápad, těží z minulých dvou dílů. Namísto jednoho domu jich ve Slaughter Gulch stojí hned pět, což ovšem neznamená, že se můžete volně procházet sem a tam. Díky dveřím, které se otvírají a zamykají vždy tak, jak se to hodí scénáristovi a díky nesmrtelným hlídačům je volba cesty pro hráče omezená téměř na nulu (tzv. nulová volba cesty - utopický filosofický směr, který zavádí badatele na scestí. Na trase se vždy můžete rozhodnout - min. tam nebo zpět. Jinak je tomu na začátku. -ml-) Koneckonců, to by šlo ještě autorům odpustit, neboť v hororu se hrdina musí cítit manipulován událostmi, ale co by se profesionálům opravdu stávat nemělo jsou tak stereotypní části, jaké se v Alonovi 3 vyskytují. Zejména v druhé půli hry nedostatek nápadů graduje. Sled třech činností se opakuje donekonečna: zabít ducha, vzít si předmět a jednu věc použít na cestu dál, zabít ducha, vzít si... atd. Naproti tomu mě mile potěšily jiná, velice dobře promyšlená místa ve hře. Jednoduchou, ale pěkně udělanou pasáží je úkol s pumou, do níž se navažský šaman přenese vědomí hlavního hrdiny. Puma naprosto přirozeně animovaná, a to jak při chůzi, tak při běhu.

Balkónová scéna jak vystřižená za Shakespeara.

ALONE IN THE DARK 3 **74%**



\+ westernová atmosféra
\+ hudba
\- interakce s předměty
\- grafické úlety

ADVENTURE	
Ecstatica	86
Alone in the Dark 1	80
Alone in the Dark 3	74
Alone in the Dark 2	52

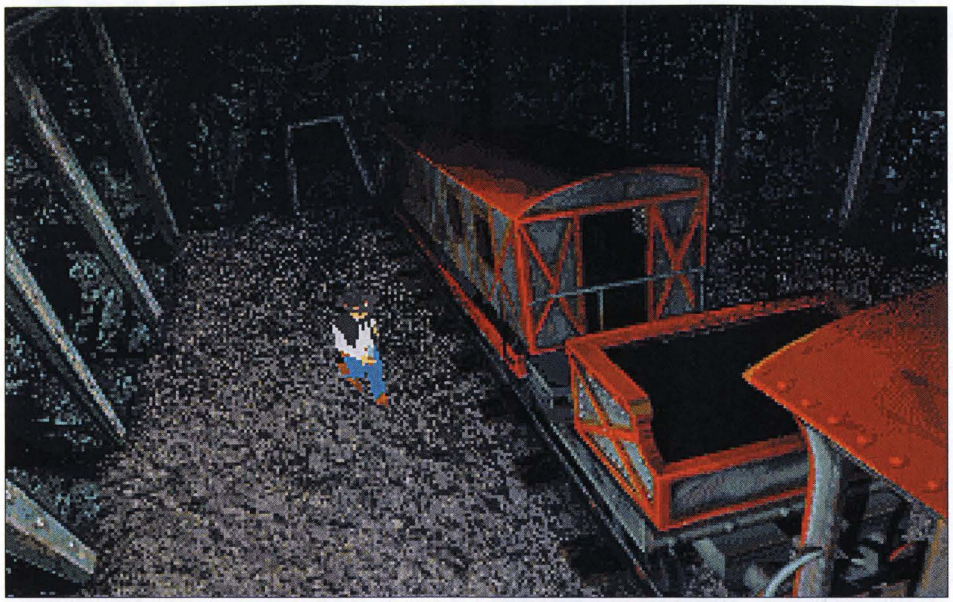
Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1 MB, SB16 ASP. **Požadavky:** 386/33, 4 MB RAM, 35 MB HDD, CD - Single. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Infogrames, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Haquel P. Tickwa

Šaman přenesl Edwardovo vědomí do tohoto zvířete. Čeká ho důležitý úkol: najít a přinést orla.

Sadistické povahy se mohou

Mimochodem pozorovali jste někdy boj kočkovité šelmy s vlkodlakem?

Problém je, že i ty nejlepší části kazí ovládání. Zůstalo sice oproti minulým dílům takřka beze změny, ale funkce Open/Search činí hru místy nehratelnou. Některé předměty lze totiž sebrat jen s použitím tohoto příkazu. Abych osvětlil v čem tkví zádrhel: představte si, že vás zaujme jakási skvrna na stole. Řeknete si, že by to mohl být předmět a tak přistoupíte ke stolu a zvolíte Open/Search. Teď si buďte jisti, že se dopustíte jedné ze dvou chyb. Buď jste si stoupli na místo, které autoři nepokládají za dostatečně vhodné k hledání (to neznamená, že je daleko; stačí, když je třeba na opačné straně), nebo jste po třiceti vteřinách pustili spacebar s tím, že to přeci jen bude obyčejná skvrna. Ale chyba lávky! K sebrání klíče bylo třeba hledat 31 vteřin. Navíc se můžete dopustit i třetího omylu. Předmětem nemusí být jen viditelné skvrny. Poměrně často jsou předměty naprosto neviditelné a vám nezbude, než to zkoušet a zkoušet.



Některé zbraně se mohou zdát na poměry divokého západu mírně předimenzované.

Dosti kritizování scénáře a ovládání, pusťme se do grafiky. Postavička kupodivu nedoznala změn, což hráče, který je zvyklý na dokonalé 3D modely z Hellu a podobných her, asi překvapí. Nic proti panákům z pěti polygonů v roce '92, ale v dnešní době působí jaksi archaicky. Určitou omluvou by mohl být fakt, že se ve hře vyskytuje něco kolem 60 postav. (Za tímto číslem se skrývá Edward, Emily a zelená obluda osmapadesátkrát jinak.) Velkým plusem je množství úhlů, z nichž můžeme sledovat každou místnost. Odhadoval bych, že od Alona 1 se jejich počet tak zdvojnásobil. Kritice neujdou ani backgroundy, jež jsou sice na velmi vysoké úrovni, ale mnohdy nekorespondují se zasazenou postavičkou. Podtrženo, sečteno - grafika takových 60%. Proč tedy o čtrnáct procent víc?! Zasloužily se o to animace. Nejen Edward, ale vůbec všechny příšery (o pumě jsem již hovořil) jsou skvěle rozhýbané. Když člověk vidí, že pro každou zbraň, ať už bodnou, sečnou nebo střelnou jsou vytvořeny zvláštní pohyby, nevyhne se úvahám o zbytečném perfekcionismu.

Jak jsem již předeslal, atmosféra je asi nejsilnější stránkou hry. Stejně jako u prvního dílu za to do jisté míry může hudba a zvuky. Ještě teď mi běhá mráz po zádech, když si vzpomenu na sešeřelý pokoj před dvěma lety, kdy jsem se plížil chodbou ve starém domě a kdy mi z každého vrznutí podlahy zatrnulo za krkem. A teď! Umrlec udeřil kostnatými drápy do kláves varhan a kde se vzala tu se vzala, stála přede mnou zombie. O něco podobného se lidé od Infogrames pokusili již potřetí a nelze říci, že s úspěchem. Atmosféra Alona 3 je sice velmi povedená, nikoli ovšem jako horor, ale jako western. Hudba se snaží navodit napětí, ale účinků prvního dílu zdaleka nedosahuje. Pokud se někde zaseknete a vypadá to na delší dobu, doporučuji raději volbu music off, neboť i když je dobrá, nedá se poslouchat moc dlouho.

První díl Alone in the Dark byl vynikajícím hororem. Druhý bezduchou brutální střílečkou. Alone 3 se snaží o návrat k hororu, ale na místo toho se stává mírně brutální westernovou adventure. Takový je osud. Ne vždy se povede to, co si člověk zamane. Ne každá hra je western a ne každý western je horor. Alone 3 je vcelku dobrá westernová akční adventure, ale není tím, čím bychom chtěli, aby byla, ani tím, čím by mohla být, kdyby byla tím, čím jest a nesnažila se být tím, čím není.

HAQUEL P. TICKWA ■

vyřádit bičováním tohoto nebohého ducha.

Poznáváte mě? Ne? Jmenuji se Indiana Jones.

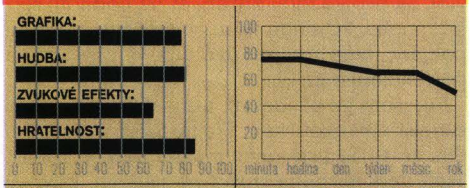
PC CD-ROM

Pinball Fantasies Deluxe

Na některých stolech lidé hrají stolní tenis. Někteří zase na stolech doma snídají. Některým lidem slouží stoly při práci. A pak jsou zde tací, kteří tráví čas u pinballových stolů.

Simulace pinballu na počítačích se nedají srovnávat se skutečnými automaty. Ale jednu velkou výhodu mají. Nemusíte před každým pokusem vhodit do počítače kovovou minci. Na druhou stranu, zakoupení hry také není nejlevnější záležitostí a tak je na každém z vás, abyste zvážili všechna pro a proti a sami se rozhodli.

PINBALL FANTASIES DELUXE 76%



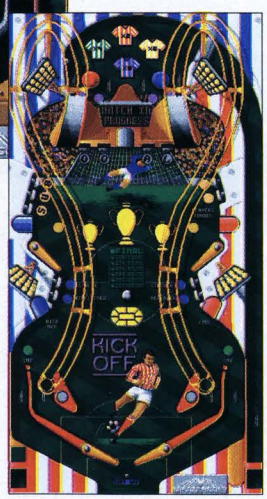
+ celkem 8 stolů
+ příjemná a dlouhá zábava

ARCADE	
Pinball Illusions	78
Pinball Fantasies Deluxe	76
Pinball Fantasies	70
Silverball	65
Pinball Dreams Deluxe	55

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP, triple speed CD-ROM. **Požadavky:** 386 DX/33, 4 MB RAM, single speed CD-ROM. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** 21st Century Entertainment, 1995. **Zapůjčil:** 21st Century Entertainment. **Testoval:** Muddok.

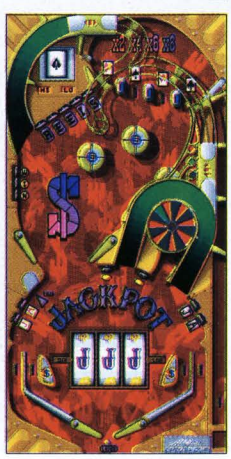
Tak teď, když ti první odpadli, můžeme pokračovat. Pinball Fantasies Deluxe je pokračováním mezinárodně velmi úspěšného simulátoru Pinball Fantasies. A co nám oproti starší verzi přináší? Je to především zdvojnásobený počet stolů. Kromě starých dobrých stolů "Partyland", "Speed Devils", "Billion $ Gameshow" a "Stones 'n Bones" se objeví další s neméně zajímavými jmény - "Jackpot", "Jail Break", "Tarantula" a "Kick-off". Nenaleznete v nich žádné nové nápady (proč někdo neudělá 3D pinball?), jen kvalitní zábavu na mnoho hodin. Hry se může zúčastnit celkem osm hráčů.

Stůl "Tarantula" je jedním z jednodušších, což ale neznamená, že si sednete k počítači, pětkrát ťuknete do kláves a budete mít na kontě pět miliard. Naopak, body se zde sbírají jen velmi pomalu. Velmi dobře si vyděláte trefováním do "Poisonu". Při šestém zásahu si odnesete již dvacet miliónů. Ježto banky neuznávají pinballová skóre jako šeky, patrně si jich moc neužijete. Maximální zisk si připíšete, jestliže rozsvítíte pavoukovi všechny nohy. My jsme doma měli také podobného pavouka, ale ten když vběhl na žárovku, tak si všechny nohy spálil. Dalším stolem v pořadí je "Jailbreak". Jak již vyplývá z názvu, tématem stolu bude vězeňské prostředí. Je zajímavé, jak se programátoři snaží vdechnout jednotlivým stolům nějakou ideu. Ve skutečnosti jde vždy o totéž, až na počet překážek, spirál, flipperů a já nevím čeho ještě. Ale o to teď nejde. "Jailbreak" je stolem nadmíru obtížným a především proslulý svými nízkými zisky. Zatímco na "Tarantula" se dalo vydělat nejvíce 50000000, zde je jackpot ubohá desetina této sumy a nejvyšší suma je pouhých deset miliónů dolarů. Některé akce opravdu vyrážejí dech. Například odměnu ve výši dvou miliónů shrábnete tehdy, když se vám po útěku vězně podaří do šedesáti vteřin zasáhnout všechna písmena slova guard. Následující stůl zabíhá do fotbalové prostředí. Ano, tušíte správně. Jedná se opravdu o stůl s dvojsmyslným názvem "Kick-off". Domnívám se, že jde o nejhorší pokus o pinball ze všech osmi stolů. K tomuto závěru mne vede především skutečnost, že je zde minimální počet možností získat nějaké body. Je to jen plytké poskakování míčku po velké ploše s efektní spirálou vlevo i vpravo. Brrrr, nic pro mě. Last but not least je "Jackpot". Název sám naznačuje výši výdělků a míru zábavy. "Jackpot" je jednoznačně nejhratelnějším stolem. Autoři přidali i jednu specialitku, kterou jistě udělají radost fanatickým hráčům výherních automatů. Dole blikají tři obdélníky a pokud se v nich po roztočení osudí objeví tři jackpoty, padesát miliónů je vašich. Nejhůře jsou na tom citrónky. Za dva jenom milión. Takže všichni závislí na automatech - kupte si raději pinballové fantazie a ušetříte. Nic nevyhrajete, ale aspoň si zahrajete a neprohrajete žádné peníze. Zkuste to.



Co se zpracování týče, lidé od 21st Century Entertainment se vytáhli. Cédečková grafika je sice jenom 320 x 240 nebo 320 x 350, ale bohatě stačí. Zaručuje také, že majitelům pomalých počítačů se nebude kousat scrollování jednotlivých obrazovek. Hudba rovněž není nejhorší. Každý stůl má svůj vlastní soundtrack, jež se přibližuje jednotlivým námětům, ale přesto je to většinou elektronická futuristická hudba. Bohužel, na hře je vidět, že se jedná zejména o komerční tah, jak co nejlépe využít úspěchu hry Pinball Fantasies, jež byla zvolena nejlepší arkádou na CES'95. V každém případě si dobře zahrajete.

MUDDOK



JOYWARE Club je tu pro Vás, kdo používáte PC. Dnes již PCčko slouží nejen jako pracovní pomůcka, ale i jako prostředek k zábavě, odpočinku, vzdělávání či nejrůznějším formám tvořivosti. V nabídce JOYWARE Clubu najdete hry, multimediální doplňky, CD-ROM s obrázky a fotografiemi, naučné a vzdělávací programy, encyklopedie a další tituly určené pro chvíle odpočinku a relaxace. Kompletní průběžně aktualizovaný nabídkový katalog Vám rádi zašleme. Pro členy klubu, kromě vlastní nabídky, chystáme řadu setkání, soutěží a dalších zajímavých akcí. První z nich, určenou mladším z Vás, představujeme už na této stránce.

Získat členství v JOYWARE Clubu je snadné, stačí odebrat z naší nabídky libovolný titul dle Vašeho výběru. Proto neváhejte, určitě Vám bude členství v JOYWARE Clubu přínosem!

JOYWARE Club

HRY NA CD

Creature shock	1995,-
Dawn patrol	1695,-
Doom II - hell on earth	2095,-
Doom utilities-900 levels	1495,-
Ečstatica	1995,-
F-117 A	595,-
F-14 Fleet defender gold	1445,-
F-15 Strike Eagle III	595,-
F-19 Stealth Fighter	545,-
FIFA soccer	1595,-
Flight simulator Microsoft	1385,-
Grand Prix	595,-
Gunship 2000 plus	1095,-
Chessmaster 3000	1245,-
Indy Jones-Fate of Atlantis	1645,-
Inferno - ces.man.	1895,-
Quarantine	1389,-
U.S. NAVY Fighters	1995,-
International tennis	300,-
Legend of Kyrandia	1745,-
Litil divil	1495,-
Magic Carpet	1945,-
Master of Magic	1545,-
Mega race	1295,-
Microprose sports	1095,-
NHL hockey 95	1645,-
Nova storm	1995,-
PGA tour golf	1595,-
Rally	995,-
Rebel Assault	1640,-
Secret weapons of the Luft.	895,-
UFO	1595,-
Under a killing moon	2085,-
Walls of Rome	495,-
Wing commander armada	1595,-
Winter olympics	495,-

HRY NA CD - vícečetné tituly

Giga games	740,-
Top 100 games for MS-DOS	330,-
Top 100 games for Windows	330,-
Top 50 games for MS-DOS	310,-
Top 50 games for Windows	310,-
World of sport	350,-
World of flight simulator	495,-
Tornado & Desert storm	699,-
688 Attack Sub / Chuck Yeager	795,-
Car & Drivers / Stormovik	799,-
Civilization & Railrod tycoon	1095,-
Dune 2 / Lure of the Temptress	795,-
LHX Chopper / Birds of Prey	799,-
Robocop 3 / Dune	795,-
Strike Commander / Privateer	1740,-
Wing Comander / Indy 500	795,-

HRY NA DISKETÁCH

Cannon Fodder	1295,-
Doom	1595,-
Dune 2	595,-
F-15 Strike Eagle III	595,-
F-16	345,-
FIFA soccer	1295,-
Flash Back	695,-
Gunship 2000	595,-
Hokum KA-50	1395,-
Chessmaster 3000	595,-
Indycar racing	1095,-
Litil divil	1345,-
Mig-29 M Super Fulcrum	545,-
Mortal combat	1345,-
Pinbal magic	395,-
Epics Pinball	200,-
Powermonger	545,-
Reach for the Skies	345,-
Star trek II	1795,-
Syndicate	1545,-
System Shock	1350,-
X-Wing	1445,-
Aces over Europe	1895,-
Anathor World	549,-
Battle Bugs	1485,-
Battle Isle II	1789,-
Daemonsgate	995,-
Dogfight	599,-
Chess for Windows	200,-
Fury of the Furries	499,-
Great Naval Battles	649,-
Nascar Racing	1545,-
Overlord	1495,-
Rally	1345,-
Rampart	499,-
Rise of the Robots	1685,-
Simon the Sorceror	1495,-
Slot Poker	200,-
Star Crusader	1245,-
Syndicate	1545,-
TIE Fighter	1645,-
Wolfenstein 3D	295,-
Wing commander academy	995,-
Winter chalenger	395,-

ENCYKLOPEDICKÉ A RELAXAČNÍ TITULY NA CD

History of the World	4905,-
Bible (New revised standard version)	2805,-
Encarta 95 (Microsoft)	2965,-
Cinemania 95 (Microsoft)	1700,-
Multimedia history Jazz	1450,-
A Hard Day's Night - The Beatles	950,-
Musical instruments (Microsoft)	1750,-
How Thinks Work	1350,-

FOTOGRAFIE NA CD OD FIRMY COREL

Corel Photo Sampler (100 různých fot.)	450,-
Corel Prof. Photo CD 10 vybr. titulů	6500,-
Corel Prof. Photo CD	795,-

Aljaška	Americké nár. parky
Arktida	Austrálie
Česká republika	Čína a Tibet
Divočina	Exotická auta
Egypt	Windsurfing
Italská města	Japonsko
Jezera a řeky	Kalifornské pobřeží
Karibská oblast	Kostely
Krásné ženy	Poušť
Ledovce a hor. masivy	Letadla 2.sv. války
Letadla	Letecká show
Praha	Lyžování ve Švýcarsku
Medvědi	Modelky
New York	Ohňostroje
Orchideje	Paříž
Plachetnice	Vojáci
Vojenská vozidla	Vrtulníky
Řecké ostrovy	Vodopády
Východy a západy slunce	Zimní sporty
Život tropických moří	

PROGRAMY PRO VÝUKU JAZYKŮ NA CD

Dynamic English 2 CD ver. 4.	
Beginner basic	8405,-
Basic	8405,-
Upper basic	8405,-
Learn to speak English	3095,-
Tripleplay English	1995,-
LANGMaster	4200,-

NAUČNÉ A VZDĚLÁVACÍ TITULY NA CD

Journey to the planets	3050,-
Exploring earth sciences	4000,-
Barney Bear goes to space	860,-
Interactive periodic table	2530,-

HARDWARE BOX

Action Replay	3550,-
Joysticky	
Warrior 5 (analogový)	360,-
SuperWarrior 5 (analogový)	490,-
Aviator 5 (analogový)	920,-
Připojení dvou joysticků k PC	
Dual Joystick Adapter	250,-
Gameport 2000 (karta pro 2 joysticky)	550,-
Zvukové karty	
Soundblaster 2.0 ValueEdition	2212,-
Escom Sound 16 bit (stereo)	3048,-
Soundblaster 16 ValueEdition stereo	4250,-
Soundblaster AWE 32 ASP	10370,-
Multimediální doplňky	
Mitsumi mouse	297,-
Reproduktory 12W	784,-
Sluchátka Escom	364,-
Reproduktory 25W	852,-
Mikrofon Escom	250,-
Reproduktory 80W	1828,-
CD-ROM Aztech Doublespeed	4850,-
CD-ROM Mitsumi Quadspeed	7850,-

OEM VERZE

(k prodeji pouze se zbožím z Hardware boxu)

Conspiracy OEM	989,-
Mario is mising Time Machine OEM	650,-
Inca I OEM	490,-
World History OEM	650,-
Rebel Assault OEM	1100,-
Arthur's teacher trouble OEM	890,-
Cyberace OEM	790,-
Just Grandma and Me OEM	995,-
Secret of Monkey Island OEM	930,-
Tripleplay English OEM	795,-

POJEĎTE S NÁMI NA PRÁZDNINY!

Chcete strávit uprostřed krásné přírody 14 dní plných dobrodružných táborových her, poznat nové kamarády a přitom si vyzkoušet nové počítačové hry? Potom využijte možnosti jet s námi na prázdninový tábor pro děti do 15 let se zaměřením na počítače, který proběhne od 29.7. do 12.8. poblíž Nového Města pod Smrkem.

Pro členy JOYWARE Clubu se slevou!

NĚKOLIK TIPŮ, JAK U NÁS UŠETŘIT:

1. Uhradíte-li při odeslání objednacího lístku částku za objednané zboží složenkou typu C (k dostání na každé poště), nebudeme Vám účtovat balné ani poštovné.

2. Můžete využít výhodné nabídky OEM titulů určené k prodeji s dalším hardware.

Nemalou částku za program ušetříte objednáním titulu ve verzi OEM společně s libovolným doplňkem z Hardware boxu.

3. Při objednávce nad 3000,- Kč neúčtujeme balné ani poštovné a navíc Vás čeká společně s dodaným zbožím i malé příjemné překvapení. Platbu v těchto případech však vyžadujeme výše popsaným způsobem složenkou.

Kontaktní adresa:

JOYWARE Club
Kleinerova 1469
272 01 KLADNO
tel./fax: 312/3765, 76079

JOYWARE je ochranná známka firmy BERÁNEK spol. s r.o.

Objednávám závazně tyto tituly:

Titul	CD / 3,5"	kusů	cena
1.	❑ / ❑		
2.	❑ / ❑		
3.	❑ / ❑		
Poštovné a balné (1ks 45,-/ 2ks 70,-/ 3ks 90,-)			
Celková cena:			

Jméno: **tel /fax :**

Adresa: **PSČ:**

Podpis:

Objednávku zasílejte na adresu JOYWARE Clubu.

Způsob platby:

❑ Zboží zašlete na dobírku na uvedenou adresu.

❑ Platbu jsem provedl předem složenkou typu C, proto mi neúčtujte balné ani poštovné.

(jiné způsoby platby možno dohodnout telefonicky)

Mám zájem o zaslání bližších informací ohledně prázdninového tábora JOYWARE Clubu:

ano ❑ ne ❑

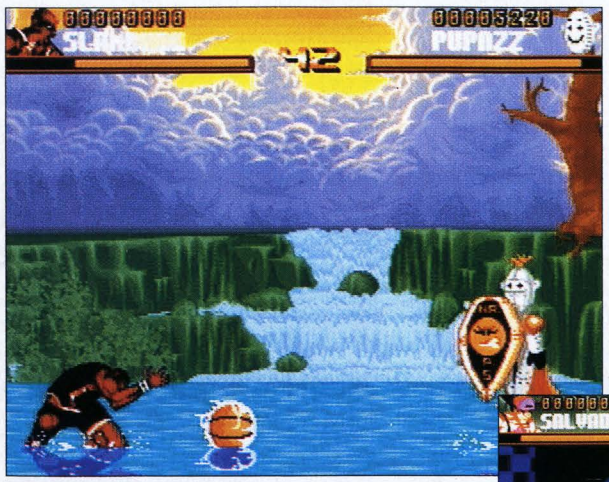
Věk: do 15 ❑ 15-19 ❑ 20-29 ❑ 30 a více ❑

Objednací lístek je volně šiřitelný, kopírovatelný a obkreslovatelný.

AMIGA

Shadow Fighter

Viděl jsem všechno, co pod sluncem se děje, a hle, to vše je pomíjivost a honba za větrem.



Komerční úspěch hry Street Fighter (zejména na automatech) podnítil řadu výrobců her pokračovat tímto směrem a záhy se nám objevili smělí následovníci tohoto druhu herní zábavy. Je třeba říci, že ani oblíbený Street Fighter není nic nového, vždyť už na osmibitech řádil Archer MacLean se svým International Karate+ a trháky jako Fist či Sai Combat nenechávaly spát nejednoho z nás. Ale od začátků této nové éry "mlátiček" se začal vývoj diferencovat. Zatímco jedni tvůrci zůstali u takřka comicsového pojetí grafiky postaviček a jejich pozornost se obrátila zejména na systém zápasů a úderů jako takový, další skupina se vrhla na studiové digitalizování pohybů postav. Tak vznikly mnohé velmi oblíbené hry úspěšné zvláště na PC jako je Mortal Combat I nebo II. Je patrné, že já sám nejsem fandou těchto snah - digitalizací dosáhnout jakéhosi stupně "reality", neboť tyto hry přímo zavánějí přeháněním a nadsázkou to-lik typickou pro comics. Kde se vám na ulici poštěstí nechat si vytrhnou páteř či užít si drobného poškádlení od pojídače ohně? (Na konci Perlovky a taky v noci na Václaváku - red.)

Hra Shadow Fighter patří do té kreslené kategorie, takže uvidíte spousty natahovacích rukou a krkolomných přemetů, ale to ještě neznamená nějaké záruky kvalitní zábavy. První, co většinu amigistů opravdu znechutí, je fakt, že hra, ač čtyřdisketová, nejde nainstalovat na harddisk. Pravda, veleúspěšný Street Fighter II byl na Amize také na čtyři nedosové diskety bez možnosti instalace, avšak domnívám se, že úplně ve všem se úspěch kopírovat nedá. V zájmu hráčské vášně se dá leccos překonat a také počáteční zvědavost je dobrým pomocníkem při neustálém vyměňování disket. Tak se podívejme, co na nás čeká. Ze strohého menu máte možnost vstoupit do turnaje, zatrénovat si se zvolenou postavou, nebo jen tak vyzvat jednoho computerového protivníka na zápas (mimochodem nepodařilo se mi přijít na to, jakým způsobem se vybírá váš protivník!). Nechybí možnost zahrát si s kamarádem proti sobě. V submenu Options se skrývají volby časového omezení zápasu, doprovodného zvuku. Zapnete-li volbu Stunned, tak několikanásobně zasažený protivník klesne do mrákot s příznačnými hvězdičkami kolem hlavy. Naprosto nechápu možnost Blood, při které se na obrazovce pod postavičkami objevují jakési červené fleky. Tady bych se rád pozastavil nad možností tréninku, neb je to snad jediná přitažlivá zajímavost na této hře. Vámi zvolený šampión má možnost zabojovat si s prapodivným strojem, který na první pohled vypadá jako usmívající se vycpaný boxovací panák, při bližším ohledání je však tento jméno Pupazz nesoucí vraždící stroj velmi nebezpečný. Používá na vás takové finty, jako je náhle vyskočivší motorová pila, či rána obrovskou bílou pěstí, která se znenadání objeví nad jeho hlavou. Tato humorná postavička je ale asi to jediné, co celou hru oživuje. Výrobce se vychloubá možností výběru z 16 (s Pupazzem 17) postav a s dalšími osmi, které by měly být vbrzku k dispozici ve formě jakéhosi datadisku. Jednalo by se nepochybně o největší množství postav použitých v těchto hrách. Má to ovšem jeden malý háček: pro souboje ve dvou hráčích nebo trénink si můžete vybrat kteroukoli z nabízených 16 postav, ale pro turnaj se výběr z nepochopitelných důvodů zužuje na pouhých 6. Dejte si tedy pozor na to, aby vaše tréninkové snažení, třeba se samurajem Okurou, nepřišlo vniveč, neboť pro turnaj je nepoužitelný. Systém samotného boje také není ničím převratným či příliš dokonalým. Jednotlivé postavičky mají něco přes 150 animačních oken, což ani není mnoho, uvážíme-li počet možných chvatů, totiž 25. Ovládání chvatů je poměrně dobře rozvrženo a každá postava má k dispozici i několik speciálních chvatů, které se aktivují nějakou obzvláště krkolomnou kombinací pohybů joystickem. Tyto speciální hmaty jsou zase kamenem úrazu ve zpracování počítačových protivníků. Snadno se vám může stát, že na obtížnost Easy jednou porazíte daného protivníka s naprostým přehledem a jindy se počítač jakoby probere z euforie a náhle vás překvapí sérií tří, čtyř speciálních chvatů a tím vás hned od začátku vyřadí z jakéhokoli boje.

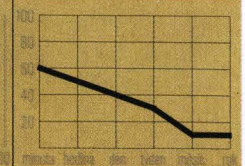
Zpracování grafiky a celé technické zázemí této hry je na velmi dobré úrovni. Řada pěkně barevných pozadí je doplněna až 64 úrovňovým paralaxním scrollingem. V zásadě to znamená, že obrázek pozadí je rozkouskován do 64 pruhů, které se v závislosti na pohybu postav posunují po obrazovce a to tak, aby vytvářely dojem prostorového pohybu. (Jednoduše se ty pruhy bližší k pozorovateli pohybují o něco rychleji než ty vzdálenější. - autor) Celý tento efekt je však poněkud anulován koncepcí boje, protože postavy se při boji ani moc pohybovat nemohou. Ani zvukové efekty či hudba se nijak nevymykají standardu zahraničních her podobného charakteru.

Shrneme-li poměrně zdařilé zpracování s malou hratelností, která je způsobena zejména malou dynamičností pohybů postaviček, máme zde nepříliš dobrou hru, která nikterak nevybočuje z řady průměrných až fádních produktů herního průmyslu. A tak je to vlastně skoro se vším. Jen velmi málo věcí je skutečně dobrých a i těch úplných propadáků bývá poskrovnu. I když těch posledně jmenovaných, zdá se, valem přibývá.

JKL

SHADOW FIGURE 54%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ pěkně graficky zpracováno
+ množství postav
- nudné
- pomatená obtížnost

BOJOVÁ	
Street Fighter II	89
Ultime Body Blows	76
Mortal Kombat	65
Shadow Fighter	54
Chambers of Chaolin	35

Testováno na: Amiga 1200. Požadavky: A500 + 1 MB RAM. dop. 2x FDD. **Existuje na:** Amiga 500/600/1200. **Výrobce, rok:** Gremlin + NAPS Team, 1995. **Zapůjčil:** Gremlin. **Testoval:** JKL

Žhavá knižní novinka

Jediná kniha oficiálně posvěcená firmou *id Software*, tvůrcem a producentem DOOMu

OFICIÁLNÍ DOOM

Průvodce bojovníka strategie a tajemství

JONATHAN MENDOZA

Cena: bez disket: 149 Kč , s disketami: 239 Kč , diskety samostatně: 100 Kč

Objednejte ještě dnes!!!

Obsahuje volitelně Epizodu 1 sharewarové verze na dvou disketách 1.44 MB, 3.5"

computer press

id SOFTWARE INC

SYBEX

DOOM: Oficiální průvodce bojovníka, strategie a tajemství

Kniha vznikala v úzké spolupráci se samotnými tvůrci DOOMu a je ideálním zdrojem informací. Mimo jiné obsahuje:

- ***Základní trénink*** - Kdo jsi, kde se nalézáš a co je tvým úkolem (dříve, než tě někdo odstřelí).
- ***Kompletní popis všech epizod DOOMu a všech úrovní*** - Mapy úrovní, rozmístění monster, zbraní a artefaktů. Ideální cesty, speciální návody.
- ***Vládci DOOMu*** - Vzrušující informace, které se jinde na této planetě nenalézají.
- ***Je to válka*** - Všechny tajné kódy (cheaty), triky a tipy, vítězné strategie.

Sharewarová verze hry je volitelnou součástí této knihy!

Pokud nevlastníte DOOM, můžete obdržet k této knize dvě diskety (1.44 MB, 3.5") obsahující sharewarovou (funkční) verzi této hry! Máte-li alespoň počítač 386/33, 4 MB RAM, 3.5" mechaniku, můžete začít válčit ještě dnes!

Objednávejte na následujících adresách:

Computer Press Brno, Charbulova 66, 602 00 Brno, tel.: 05-538019, tel./fax: 05-532890
Computer Press Ostrava, 1. máje 11, 709 52 Ostrava- Mariánské Hory, tel./fax: 069-52751/273, fax: 069-54942
Computer Press Praha, Hornocholupická 22, 143 00 Praha 4, tel./fax: 02-4018841

AMIGA, CD32

All Terrain Racing

Klapka! Závody autíček a la Supercars podvanácté. Jedem!

Firma Team17 je známá svými ideově slabými, ale výborně provedenými hrami. Jak podnadpis napovídá, tak ani tentokrát nepůjde o něco příliš originálního či duchaplného. Ale i tentokrát to bude v perfektním balení. Jistě mi dáte za pravdu, že ve stylu slavných SuperCars bylo uděláno již mnoho her (a asi víc než dvanáct). Některé dodržely přesně charakter a způsob pohledu, v jiných se nestřílelo a v dalších byl pohled trochu ztrojrozměrněn. ATR mají od každého něco, střílí se tu i nestřílí a pohled je trochu ztrojrozměrněn.

To bylo až příliš stručné, a proto se na skvělá autíčka podívám poněkud blíže. Abyste se příliš nenudili, jsou pro vás připraveny dva, resp. tři typy soutěží. Arcade mode je klasický šampionát, ale jen pro jednoho hráče. Cílem každého závodu je projet všech šest kol a umístit se nejhůře do třetího místa (závodí celkem pět aut), jinak pro vás mistrovství končí. V případě, že se do třetího místa umístíte, obdržíte určitou sumu peněz a pokračujete dál. Po každém závodě následuje návštěva obchodu, kde si za získané peníze lze pořídit lepší vybavení, tzn. lepší motor, pneumatiky apod. Toto je obsah většiny podobných her, u ATR to však tvoří jen část a to stále zůstáváme u prvního typu soutěže. Na úvod to je ještě volba jednoho ze tří aut. Jsou to jeep, bugina a formule, výběr záleží hlavně na úvodním typu tratě, pro les je nejvýhodnější jeep, v kaňonech je nejlepší jezdit v bugině a pro závodní okruhy se samozřejmě hodí nejvíce formule. Čím dražší auto zakoupíte, tím méně peněz vám zbyde pro úvodní vybavení, takže vážte dobře. Ale jak jsem již uvedl, záleží převážně na úvodní trati, postupným vylepšováním se rozdíly mezi jednotlivými vozítky stírají.

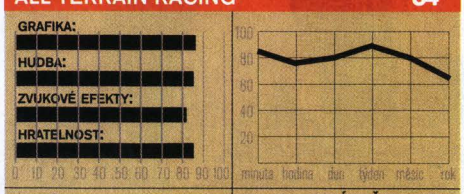
Poté následuje volba již zmiňovaného typu tratě. Pro každý terén je připraveno sedm okruhů. Pro postup do dalšího terénu musíte úspěšně (tj. umístit se do třetího místa) projet okruhy tři. U prvně zvoleného jsou to první tři, ale u dalších to jsou náhodně zvolené okruhy, abyste to neměli tak jednoduché. Když zdoláte všech devět okruhů, čekají vás další, tentokrát ve futuristickém prostředí. Celkem je pro vás připraveno přes 40 tratí, stereotyp nehrozí. Ten nehrozí ani u jedné trati, protože v každé z nich vás čekají skokánky, tunely, nadjezdy, mosty a další zpestření terénu. Nedílnou součástí takovýchto okruhů jsou různé bonusy, ty samozřejmě nechybí ani zde, sebrat lze peníze, rakety, zlepšováky rychlosti atd. Po skočení závodu si můžete v obchodě mimo klasických zlepšováků pořídit i instantní specialitky jako třeba větší rychlost či efektivnější brzdy, fungující ale jen pro jeden závod. Velkým plusem je zaznamenávání (na disketu) tří nejlepších časů u každého okruhu a celkového skóre.

Nyní k další soutěži, tou je Battle mode. Zde se bude pochopitelně střílet, což ale není hlavním cílem, takže pěkně popořádku. Takovéhoto závodu se účastní jen dva hráči (nebo jeden a počítač), v úvodním menu jde nastavit povrch, konkrétní okruh, počet jízd, přítomnost zbraní, počet bodů k vítězství apod. Zejména počet bodů je důležitý. Při takovémto závodu není obrazovka rozdělena, ale hráč, který příliš zaostává, jen vymrštěn do blízkosti vedoucího závodníka, za což je penalizován jedním bodem. Další body lze třeba získat za projetí cílem dříve než soupeř anebo za zasáhnutí protivníka raketou či minou. Teď můžu vysvětlit, proč se v této hře střílí a nestřílí, jednoduše zbraně jsou k nalezení jen v battle modu. Pro tento typ soutěže doporučuji závodit spíše s kamarádem. Počítač je totiž o mnoho lepší a neužili byste si tolik zábavy. Ale na druhou stranu se díky kvalitám počítače můžete dobře vycvičit pro normální arcade mód, kde jsou soupeři také nepříjemní. Pokud počítač porazíte v battle módu (zkuste sedmou sportovní trať, ta je docela jednoduchá), můžete se směle pustit do celého mistrovství. Dalším typem soutěže je Liga, což je obdoba té předchozí. Soutěžit zde ale může 3-6 závodníků, za vítězství jsou dva body, kdo jich získá nejvíce vyhrává, navíc si po každém závodě můžete uložit pozici.

RADY:

- akcelerovat až se rozsvítí zelené světlo
- na skokánky najíždět rovně
- nesbírat bonusy za každou cenu
- nezrychlovat na náledí či oleji

ALL TERRAIN RACING 84%



+ grafika	
+ battle mode	
+ zaznamenávání nejlepších časů	
+ zkratky	
+ zábava	
- dokonalost soupeřů	

AUTÍČKA	
All Terrain Racing	84
Roadkill	82
Super Cars II	75
Overdrive	70
Jupiter Masterdrive	60

Testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM. **Požadavky:** min. Amiga 500, 1 MB RAM. **Existuje na:** Amiga, CD32. **Výrobce, rok:** Team17, 1995. **Zapůjčil:** Team17. **Testoval:** Lewis

Abych vám příliš nepokazil dobrý dojem, zmíním se o dalších kladech. Hlavním kladem je grafika. Všechno je perfektně nakresleno, všude spousty detailů, všechno je krásně barevné, prostě super. O hudbu a zvuky se také nemusíte bát, autorem je Allister Brimble, který je svými výsledky znám a i tady jeho hudba a zvuky zlepšují atmosféru a dávají hře správný říz.

Pokud si tuto hru pořídíte, neprohloupíte. Hlavně se hned nevzdávejte, trénujte a potom to všem natřete. Team17 umí a All Terrain Racing je toho důkazem. Skvělá hratelnost ve skvělé grafice, co víc si přát.

LEWIS

DIGITAL IMAGE DESIGN

INFERNO

THE ODYSSEY CONTINUES™

ULTRASOFT®

ocean®

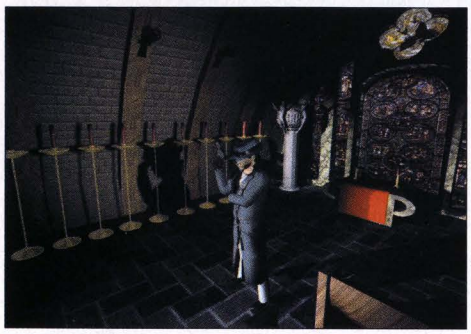
PREDAJ: ČR - NOVA, P.O.BOX 39, 763 11 ZLÍN11; SR - ULTRASOFT s.r.o, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA, tel.:07/498 461

PC CD-ROM

Hell

Jeho jméno je synonymem lidského utrpení - jeho jméno je Satan.

Místo: United States (CNN Americké celostátní zpravodajství, Washington D.C., suterén, Úřad pro cenzuru a kontrolu náboženských příspěvků)
Datum: 6. června 1966, 6 hod., 6 min. PM
Děj: Poslíček právě doručil balík zpráv z mnoha kongresů církevních organizací po celé Americe. Cenzor Harry Goldman bere první a pročítá si zpáteční adresu: Prorokové pekelných zítřků. V hlavě se mu honí představa kávy s teplými koblihami a v jeho



tváři se zračí zjevná nechuť k četbě předpovědí hrůzné budoucnosti lidstva. Rozlepuje obálku a vyndavá dopis. V tom okamžiku se stalo několik věcí najednou: a) zhaslo světlo, b) Harry škrtl zapalovačem a téměř nešťastnou náhodou dopis zapálil, c) ve snaze uhasit plamen polil dopis kávou z termosky, d) odhodil jej znechuceně do odpadkového koše. Takto skončilo jediné varování budoucích generací před hrou Hell.

Je rok 2095, Amerika už dávno ztratila demokracii a potýká se s nepřítelem silnějším než kdykoliv předtím. Vládu převzala již dávno strana "Boží ruky" (Hands of God), vedená bezpohlavním či oboupohlavním imperátorem, androidem Solene Soluxem (v hlavní roli Grace Jones). Solux nahradil ústavu svatou knihou "Bible of Sententias", rozpustil senát a nastolil vládu teroru. Ačkoliv nové technologie umožnily vytvoření umělého vesmíru, umělé inteligence a dovedly lékařství na nevídanou úroveň, nesmějí se užívat. Imperátor Solene Solux v čele silného policejního aparátu a za pomoci samotného pekla pronásleduje všechny výrazné individuality, neberouc ohled ani na politiky, vědce, lékaře, natož pak na obyčejné chudáky, kteří se odvážili promluvit. V nočních ulicích číhá smrt v těch nejrafinovanějších formách. I vražda se ve jménu "Hands of God" stala omluvitelnou, protože dostat se do ruky démonům pekla a samoty je horší než smrt. Zavražděné oběti byly přece hříšníky nebo kacíři.

Předpokládá se, že z minulosti se rodí budoucnost. Stačí jen vzpomenout na škvařící se maso upalovaných kacířů a vzrušený křik přihlížejících davů, před několika sty lety.

Proto spalte knihy, vylejte alkohol, zbavte se drog. Za porušení zákona je trest na věčnosti, protože peklo vystoupilo na povrch, sedm pečetí je strženo a brány apokalypsy se pomalu otvírají do vlády děsivého utrpení. V této době procházejí městem padlí andělé hledajíc hříšníky proti Bohu i vládě Solene Solux. Jediný, kdo prozřel a postavil se zlu na odpor, je bývalý senátor, pravý Američan, vůdce podzemního odboje Erin Burr. Zůstávají však pochybnosti. Přichází opravdu konec světa?

Bohužel osud (autoři) vás určil právě do role štvanců. Začínáte buďto jako muž "Gidoen Eshanti", nebo žena "Rachel Braque", což je, jak zjistíte vzápětí, naprosto fuk. Chodíte totiž s oběma najednou a přepínáte si mezi ni-

mi a mnoha dalšími. Na počátku pracujete u policie v oddělení, které zodpovídá za kontrolu zneužívání nelegálních technologií policisty. Jedné listopadové noci se však probouzíte z hrůzného snu plného plamenů jen proto, aby se stal skutečností. Do vašeho bytu vtrhlo vládní komando za účelem likvidace. Bohužel jste příliš pohotoví, na to abyste v poklidu zemřeli. Stávají se z vás štvanci. Úkolem je, ač se to zdá neobvyklé, přežít.

Hra zabírá jedno plné CD, téměř 640 MB. Grafika je vyvedena v SVGA (640x480). Místnosti plné stínů a pochmurného světla navozují atmosféru, jako stvořenou pro příchod pekla do reálného světa. Figury hrdinů i ostatní charaktery jsou skvěle animované ve 3D studiu. Při konverzaci s jakoukoliv z nepřeberného množství postav přeskočí záběr na detail mluvící osoby a dá vyniknout nejjemnějším rysům obličeje. Veškeré dialogy jsou namluveny Hollywoodskými herci (např. Stephanie Seymor, Dennis Hopper). Takže podle všeho docela fajn hra, jedna z těch lepších. Jenže ouvej, ono to má jeden malý háček. Hell vyžaduje trochu více, než "pouhých" 2 000 Kč za krabici s hrou. Pro dohrání budete potřebovat těchto pět základních předpokladů:

1. Alespoň roční pobyt v nějakém americkém velkoměstě, nebo Cambridge certifikate of English language.
2. Zaměstnání u Telecomu či Eurotelu. Číslo na Hitline Gameteku je uvedeno v manuálu.
3. Velkou trpělivost a pevné nervy (ty nervy ne kvůli napínavosti, ale bezpečnosti vašeho PC).
4. Nějakou tu inteligenci.
5. Schopnost snášet psychopatickou hudbu (pokud ji nevypnete) a brutálně sadisticko-psychopatické prostředí pekla.

Ovládání je poměrně jednoduché, funguje zde system horní lišty a při pohybu kurzoru po obrazovce se v místech akce rozsvěcují ikonky. Například při dialogu se na postavě ukáže lebka, nebo při sbírání předmětů ruka kostlivce. Po městě se pohybujete pomocí centrální mapy. Kde se vám postupem doby otevírají další oblasti. Jinak se hra skládá snad jen z dialogů, dialogů a dalších dialogů, proložených brutalitou, násilím a nějakým tím sadismem. Postupem času se to stává velice úmorné. Pro ty méně zběhlé v angličtině (tedy pro ty, kdož nemají z tohoto jazyka doktorát - pozn. red.) má hra Hell šikovnou pomůcku. Funkce Multi-response message vám přehraje jednotlivé pasáže, jak ve formě mluvené, tak psané a to podle místa, času, či jména osoby. Většinou to však stejně moc nepomůže, protože neznáte různé anglické slovní hříčky, legrácky, synonyma, homonyma atd.

Hell vám ukládá vyluštit kód, rozlousknout heslo, či uhodnout hádanku snad v každém větším pokusu o postup. Někteří snad zajásají nad novou adventure-logickou superpařbou, ale myslím, že pro ty, kdo nemluví dobře anglicky, je to ztráta času. Hodí se však na dlouhé zimní večery, kdy můžete luštit, luštit a luštit až do aleluja a pak se kochat hrůznými scénami. Možná jsem trochu přecitlivělý, ale pálení železem, narážení na kůl a rvaní zubů při sonátě na zubní vrtačku ve mě probouzí ještě čerstvé vzpomínky na nedávnou návštěvu zubaře.

Už vám někdy hrot vrtačky zachytil zubní nerv? Ano? Tak právě takový pocit ve vás probudí Hell.

JAK-RA

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB VL BUS, FD 3.5", HD 340 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, český návod

486 SX - 33 MHz / VL BUS *27.450,-*
486 DX - 40 MHz / VL BUS *28.900,-*
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS..... *28.600,-*
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS..... *29.710,-*
PENTIUM - 90 MHz / PCI *53.710,-*

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

2letá záruka

upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... + *1.800,-*
HD 730 MB ..... + *2.450,-*
HD 850 MB ..... + *3.000,-*
HD 1 GB ..... + *6.500,-*

CD-ROM UMAX double speed ..... + 3.430,-
CD-ROM Mitsumi triple speed..... + *4.900,-*
zvuková karta SOUND 16-bit VE..... + *3.260,-*
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 ..... + *1.970,-*

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
PRAHA: ProCA - VISION prodejna Computer Megastore, Skořepka 1057 / 6, Tel: 02/24 21 95 81
BRNO: PROŠEK elektrosystémy, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o, Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 l. 723
BŘECLAV: ProCA s.r.o., Husova 3, Tel / Fax : 0627/24 110 **DĚČÍN:** DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41
HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680 **KUTNÁ HORA:** BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37
LITOMĚŘICE: SNELL s.r.o., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70 **MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87
OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124 **OSTRAVA:** ProCA s.r.o., Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 069/611 51 21
PÍSEK: KS-EFEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037 **TEPLICE:** CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/293 93, 455 65
TURNOV: 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89 **ÚSTÍ NAD LABEM:** Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

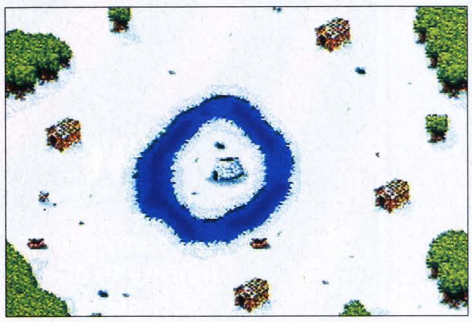
NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

ATARI JAGUAR, ATARI ST, AMIGA, PC, SEGA MEGADRIVE

Cannon Fodder

Hrajeme si na vojáky také na 64 bitech.

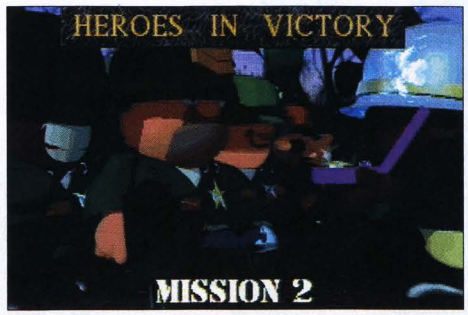
Asi tak před půl rokem jsem na Amize hrál hru jménem Cannon Fodder. Byla to vcelku dobře graficky a zvukově provedená hra s novým nápadem, která si získala mnoho příznivců (viz Lewis). Byl jsem proto zvědav, jak bude tato hra vypadat na Jaguarovi, který má potenciál na to, aby se dala přepisovaná hra trochu přikrášlit, zdokonalit. Po deseti kolech, které jsem za týden paření prošel, mohu říci, že



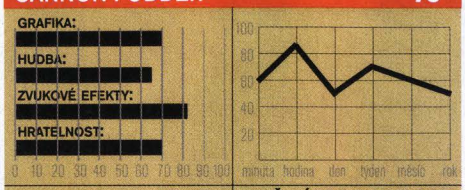
tým Sensible software odvedl dobrou práci a převedl Cannona na 64 bitů bez sebemenších vad na kráse. Nejsou tu sice digitalizované sekvence, hudba komorního orchestru nebo 3D grafika, na kterou je JAG stavěn. Ale to je dáno hlavně typem hry a použitým grafickým ztvárněním. Je to prostě Cannon Fodder tak, jak jsme na něj zvyklí. Několik věcí se ale přeci jen změnilo. Přibyly renderované obrázky při povyšování a pohřbech, možnost hry v jemnějším horizontálním rozlišení a nastavování hlasitosti hudby a efektů. Grafika mi připadá živější, pestřejší a hlavně plynulejší oproti jiným platformám, hudba se v podstatě nezměnila. Zato zvukových efektů přibylo. Donedávna jsem ani nepomyslel na to, jak různorodé mohou být vzdechy, vydávané umírajícími vojáky. Prostě balada. Ve vlastní hře pak jistě potěší nová volba - bílý praporek, kterým odvoláte své lidi z akce, kterou poté můžete začít znova s plným počtem. Byl jsem také zvědav na to, jak se bude ovládat z joypadu hra, k níž se hodí spíše myš. I tento moment ale zvládli programátoři od Sensible software dobře

a tak se není čeho bát. Snad jen stoupající obtížnosti, kterou byla známa již předloha. Pokud tedy nebudete mít o sychravém večeru co na práci, mise od osmé nahoru vám čas příjemně vyplní. Počínaje desátou misí ale zjistíte, že by se myš opravdu hodila. Pokud vám tedy mohu poradit něco k ovládání, navolte si klávesy takto: A - střelba, B - chození, C - přepínání zbraní; podle mého názoru je to pohodlnější, než implicitní nastavení C,B,A. Závěrem je možno říci, že tato hra je povedenou konverzí z jiného počítače, kterých bude na Jaguara časem přibývat, a v těchto intencích je na ni nutno také nahlížet (a co teprve Syndicate nebo Theme Park). Jinými slovy - pokud se vám Cannon Fodder líbil na Amize, můžete si ho bez obav pořídit i na Jaguara. Za to vám ručí četař v základní službě,

WotaN



CANNON FODDER 73%



+ více zvukových efektů

AKČNÍ STRATEGIE

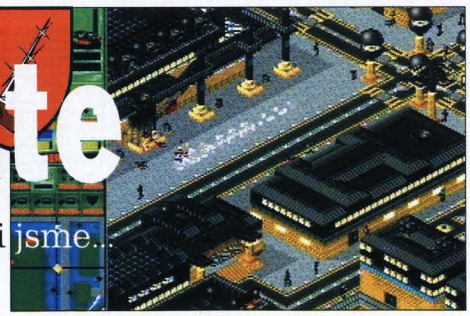
Syndicate	80
Cannon Fodder	73

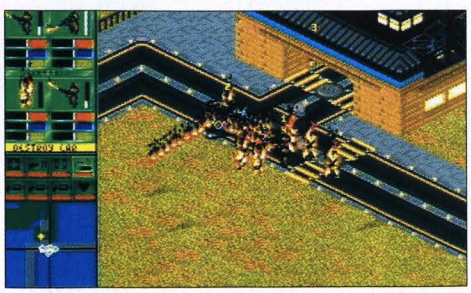
Testováno na: Atari Jaguar. **Existuje na:** Atari Jaguar, Atari ST, Amiga, PC, Sega Megadrive. **Výrobce, rok:** Virgin Interactive Entertaiment Limited, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** WotaN

ATARI JAGUAR, AMIGA, PC

Syndicate

Přišli jsme, viděli jsme, zničili jsme...





V temné budoucnosti, kdy je svět ovládán nadnárodními korporacemi (tzv. syndikáty), život jedince nemá prakticky žádnou cenu. Hnací silou všeho dění jsou syntetické drogy a obchod s lidskými orgány. Zlom nastává poté, co je jednou z těchto společností vynalezen Čip. Tento procesor je voperováván lidem do mozku. Tato drobná úprava umožní absolutní ovládání těchto jedinců. Ostatní syndikáty Čip (já ho tam mám taky a ani o tom nevím. Lalalá, johohó... -ml-) bezchybně okopírují a začnou vyrábět vlastní modifikace. (Něco mi říká, že příběh již byl publikován v Excaliburu 19 na str. 12., autor recenze Andrew, PC, 80% -ml-)

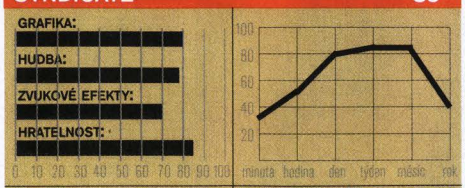
Po letmém přiblížení děje se podíváme na zpracování. Perfektní jemná grafika ve vysokém rozlišení - domy, pobíhající lidičky, auta, blikající reklamy, rychlovlaky... Dojem ještě podbarvuje možnost "posunutí" svého zraku blíže k hrací ploše - možnost zoomování. Ke grafice mám ovšem i výhrady: když se člověk

chce přesunout po hrací ploše, tak obraz místo hladkého scrollingu začne poskakovat (tzv. jumping). S přibývajícími sprity na obrazovce se to ještě zhoršuje. Hudba, i když zde vyhrávají pouze čtyři skladby, celkem slušně dotváří pozadí ke hře. Zvuky jsou výborné, tu a tam se ozve mluvené slovo - např. policista vás nabádá k pokornému složení zbraní (...radši měl držet hubu a krok a být ztícha, teď je z něj krvavý flek na zdi nákupního střediska).

I když celkově toto dílo na Jaguaru svým zpracováním spadá spíše do šedého průměru, uchovalo si ze svých předchůdců Amigy a PC skvělou hratelnost, která činí tuto hru velmi zábavnou.

AZIREK

SYNDICATE 80%



+ grafika
+ skvělá hratelnost
- špatný scrolling
- příliš pomalé

A K Č N Í

Syndicate	80
Cannon Fodder	73

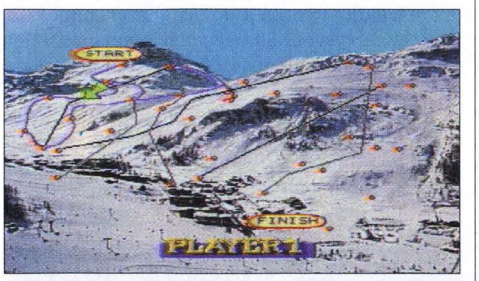
Testováno na: Atari Jaguar. **Požadavky:** Atari Jaguar. **Existuje na:** Atari Jaguar, Amiga, PC. **Výrobce, rok:** Bullfrog software, 1994-1995. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Azirek.

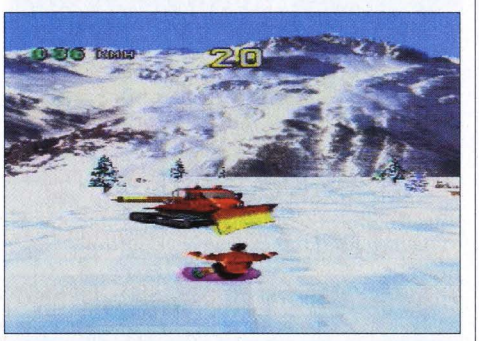
ATARI JAGUAR

Val d'Isére Skiing and Snowboarding

K dostání je poměrně levná celoroční permice na všechny sjezdovky Val d'Iséru.

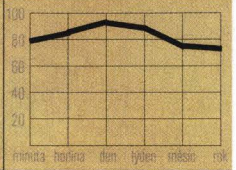
Valdis je hra nějak související s zimními sporty (Ski - lyže, snowboard - skateboard bez koleček) a jak už to tak u těchto her bývá, skládají se z různých disciplín. Valdis není výjimkou, ale zároveň i je - hned to vysvětlím. Celá hra je rozdělena do tří základních skupin. 1) trénink, 2) volné jízdy (jezdíte od vleku k vleku, občas se trať rozdělí na dvě cesty...), 3) závod. Všechny tyto disciplíny (kromě volných jízd) se dále dělí na slalom, dawnhill (sjezd) a k tomu všemu si ještě můžete vybrat jestli pojedete na lyžích nebo na snowboardu, případně jestli pojedete dva. A když se rozhodnete jak, kde a s čím pojedete, můžete vyrazit na neupravenou sjezdovku. Tím narážím na fakt, že vám





VAL D'ISÉRE 82%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

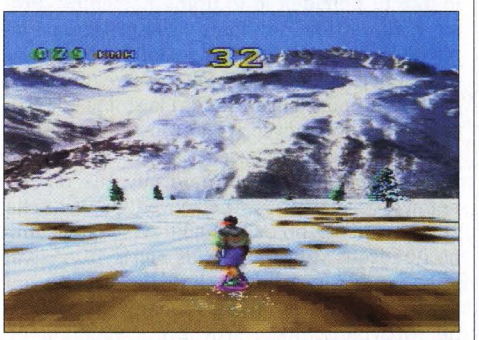
\+ grafika
\+ hudba
\- hra 2 hráčů
\- nejsou skoky

S P O R T
Val d'Isére 82

Testováno na: ATARI Jaguar. Požadavky: ATARI Jaguar. **Existuje na:** ATARI Jaguar, SNES. **Výrobce, rok:** Virtual Studio, ATARI, 1994, 1995. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Dracula

ve sjezdu nebrání klády přes cestu či kameny, ale boule, vyschlé kusy sjezdovky nebo pilné rolby (řeknu vám, narazit v plné rychlosti do rolby celkem zamrzí) atd. A když už jedete, tak musíte dávat pozor na neopatrné lyžaře a doporučuji se nesnažit minout checkpoint nebo finish. To byste tu jízdu mohli hned zabalit.

Grafické zpracování nepotřebuje komentář - bezkonkurenční. Jedná se o true color obrázek v pozadí, který scrolluje doprava a doleva podle toho, kam zatáčíte. Zbytek grafiky je bitplánový (jako u Comanche či Robinsons Requiem) a musím říci, že je to dobře, protože vyschlé kusy sjezdovky pak vypadají tak jak mají - jsou di-



VAL D'ISÉRE

Údolí ve francouzských Alpách, které je obdobou našeho Špindlu - všude, kolem dokola, sjezdovky.

gitalizované. Hudba na tom není hůře než grafika, ba spíš lépe. K dispozici je asi 13 skladeb, které se opakují. Díky tomu, že každá z nich trvá asi 3 minuty, tak vám to ani nepřijde. Zvuky na tom jsou trochu hůře, ale oproti Superski 3 jsou super. Když jedete, tak slyšíte tření lyží o sníh, no znáte to.

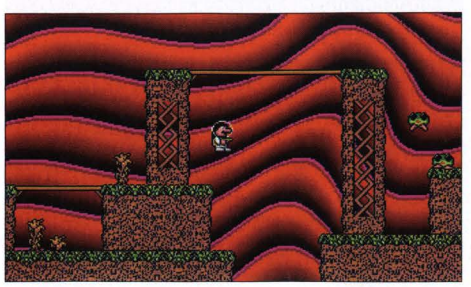
Vezmeme-li Valdis jako celek, tak musím konstatovat, že se jedná o hru hodně zábavnou, graficky a hudebně silně nadprůměrnou. Škoda jen, že při hře dvou hráčů se obraz nerozdělí, ale pouze se střídáte.

DRACULA

AMIGA

Dithell in Space

Hru vytvořil D.Ithell a hlavního hrdinu nazval Dithell.



DITHELL IN SPACE 8%

Testováno na: Amiga 500. **Požadavky:** Amiga, **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** D. Ithell, 1994. **Testoval:** RIP

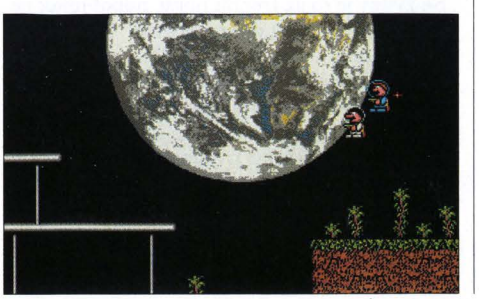
Idea hry je jednoduchá - zabte všechny nepřátele, posbírejte to, co po nich zůstane a tradá do dalšího levelu. Hra nabízí možnost volby počtu hráčů - můžete hrát sami, ve dvou v jedné obrazovce anebo ve dvou v rozpůlené hrací ploše.

Při hře nehraje hudba, pouze občas slyšíte nějaké zvuky z vesmíru. Pokud dohrajete hru dál, čeká vás bonus level ála Project X. Samozřejmě stokrát hůře zpracovaný.

Grafika je velice jednoduchá. Hra je dostatečně rychlá, ovšem při hře ve dvou a při více zobrazených potvorách se trochu zpomalí.

Ale na to, že je hra dělaná v Amose je dobrá.

RIP



PC, AMIGA

Alladin

V každé pořádné pohádce se střetávají zájmy dobra a zla.

Protože tvůrci Aladdina chtěli dozajista vyrobit pořádnou pohádku, tak se obě ma protipóly střetneme i zde. Za hlavního záporňáka zde bude vystupovat podlý a rafinovaný Jaffar, který unese krásnou princeznu. Jemu bude zdatně sekundovat mladý, kladný a samozřejmě chudý chlapec jménem Aladdin, jehož hlavním cílem bude vyrvat ubohou princeznu z chlípných spárů Jaffarových. Otázkou je, jestli se mu podaří prosekat skrz hordy Jaffarových služebníků a princeznu skutečně osvobodit.

Příběh sice není úplně dokonalý a všechny nuance boje mezi dobrem i zlem pochopí i malé dítě (u pohádek je to úplně normální). Přesto však netřeba nad touto hrou předčasně lámat hůl. U každé arkády je totiž stejně jako u pohádek nejdůležitější její zpracování. Dlužno podotknou, že hra Aladdin je stejně jako její filmový soukmenovec zpracována velkolepě.

Protože měli autoři zcela jistě při tvorbě této hry k dispozici filmové materiály, tak nikoho nemůže překvapit velice povedené grafické zpracování celého příběhu, které se od vlastního filmového vzoru ani příliš neliší. Tato chvála se především týká všech postav, se kterými se můžeme ve hře setkat. Všechny jsou precizně rozhýbány, takže srovnání s vlastním filmem nebylo nijak nadsazené. Jejich jedinou slabinou je, že se během svého putování za krásnou princeznou se setkáte pouze se čtyřmi typy různých protivníků, a to je podle mého názoru trochu málo. Také jejich chování není nikterak přirozené - většinou jen tupě čekají až je zlikvidujete. Tento nedostatek se však dá přehlédnout hned po té, co si vychutnáte jejich poskakování po žhavých uhlících.

Ke grafice backgroundů není příliš co dodat. Její zpracování je opět velice kvalitní, ale jistě by neuškodilo pojmout jednotlivé úrovně trochu rozmanitěji (hodně nápadů se opakuje).

K téměř dokonalosti je dovedena hudba. Nejenom to, že je velmi dobře zkomponována (pravděpodobně jsou použity skladby ze stejnojmenného filmu), ale majitele Soundblasteru & compatible především potěší její precizní technické provedení. Zvláště skladba, která doprovází úvodní menu, mile překvapí svou zpívanou částí. Celou hru pak provází velice dynamické melodie, které vás přímo ženou do Jaffarova paláce vysvobodit krásnou princeznu. Přesto se musím zmínit o jednom záporu, který se týká hudebního doprovodu Aladdina. V posledních partiích hry se totiž opakuje hudba z předchozích úrovní, což mě velmi rozladilo.

Se zvuky je to již trochu horší, neboť nijak nepřesahují současný dobrý průměr. Jejich technická kvalita je na stejné výši jako hudební doprovod (zvláště vydařené je chrchlání velblouda). Nikterak však neohromí svým množstvím (spousta zvuků se opakuje). Přesto si všelijakých skřeků a pazvuků užijí všichni do sytosti.

Nejdůležitější položkou při hodnocení her zůstává hratelnost. I když se na Aladdina podíváme z tohoto hlediska, tak jsme nuceni konstatovat, že i zde Disney Software nic neponechal náhodě. Hra je velmi rychlá a dynamická, takže přímo nutí hráče znovu a znovu pokoušet štěstí při plnění téměř posvátného úkolu. Naproti tomu naopak od hraní odpuzuje neustále kolísající obtížnost hry. Trochu totiž nechápu, že obtížnost hry graduje v magickém světě uvnitř kouzelné lampy. Naopak poslední úroveň je téměř stejně snadná jako první epizody hry. Finální souboj s Jaffarem je pak téměř primitivní (ani proměna v draka ho nemůže zachránit). Celkově lze říci, že obtížnost hry není nijak extrémně vysoká a po kratším tréninku lze princeznu vysvobodit bez větších nesnází.

Přes všechny nedostatky je Aladdin velice roztomile zpracovanou hrou, která zaujme především svým zpracováním. Její poměrně nízká obtížnost jí předurčuje především pro relaxaci ducha, který jest znaven řešením ukrutně složitých hádanek ze hry Star Trail.

GENAGEN

Aladdinovo dobrodružství začíná na typickém orientálním, pravděpodobně bleším, trhu.

Hned po opuštění města se náš hrdina vydá do pouště hledat posvátného skarabea.

Po vysilující honbě v poušti Aladdin opět vychutnává kouzlo civilizace a poflakuje se po městě.

Ani ve městě však není bezpečno, a tak se ocitá k temném sklepení.

V tajemné jeskyni Aladdin konečně naleznou kouzelnou lampu.

Hned po té následuje první část útěku do bezpečí.

Druhou část pak tvoří let na koberci nad lávovým polem (kam se hrabe Magic Carpet).

Nebezpečí však Aladdin neutekl - smrt na něj čeká i v magickém světě uvnitř kouzelné lampy.

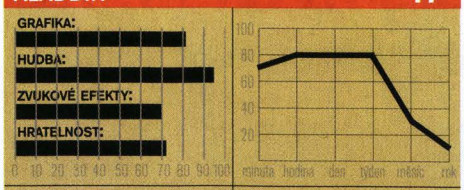
Tohle vypadá na vstup do Jaffarova paláce.

Před vstupem do nitra paláce nás ještě čeká velice krátká a jednoduchá úroveň, která slouží jako nadechnutí před finálním soubojem.

V poslední úrovni na nás čeká ve svých komnatách sám Jaffar.

Celý příběh pak skončí velice netradičně.

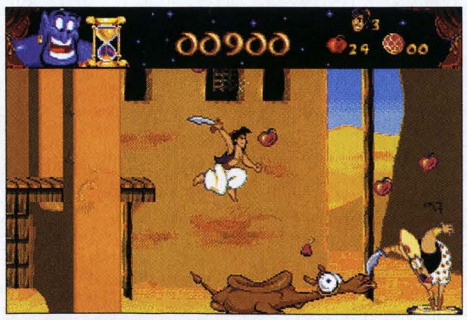
ALADDIN 77%

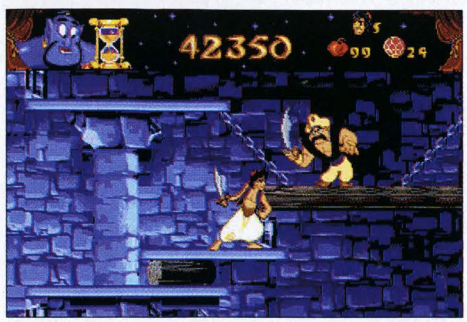


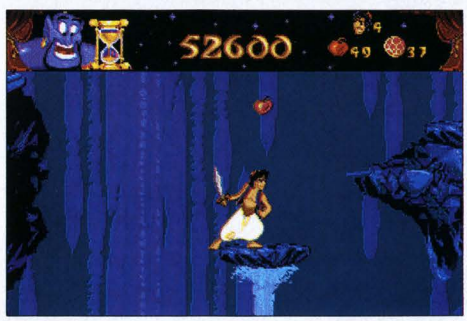
+ skvělá hudba
+ pěkně animované postavy

ARCADE	
Flashback	78
Aladdin	77
Another World	71
First Samurai	68
Blackthorne	55

Testováno na: 486 DX/40, 8 MB RAM. **Požadavky:** 386/16, VGA, 2 MB RAM. **Existuje na:** IBM PC & compatible, Amiga. **Výrobce, rok:** Disney Software, 1994. **Testoval:** Genagen





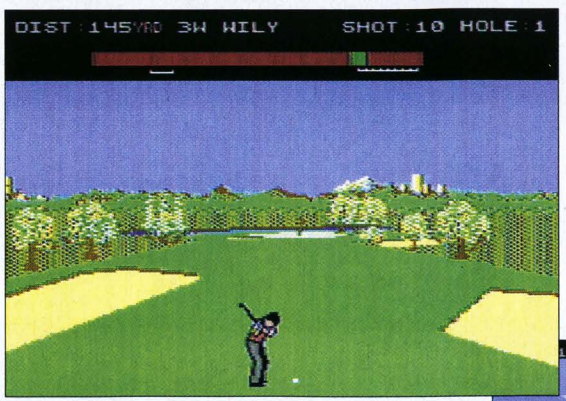


C64

Nick Faldos Championship Golf

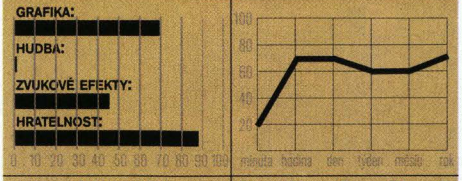
Vy ho neznáte? Vzniknul už na přelomu 14. a 15. století ve Skotsku; většinou se hraje na trošku větší ploše - asi okolo 60 hektarů; je k tomu potřeba malý, zato velice tvrdý míček, který se odpaluje zvláštními holemi a který je nutno dopravit buď do osmi nebo osmnácti jamek. Ano! Golf - zábava a sport pro ty majetnější z nás. Sport, ve kterém jde o velké peníze - profesionální hráči golfu patří dnes k nejlépe placeným sportovcům na světě. A i vy máte možnost na chvíli se stát jedním z těchto profíků a to díky hře Nick Faldos Championship Golf, kterou pro vás připravil Grandslam.

Hned na začátku si můžete vybrat, který ze dvou nabízených kurzů budete hrát. První kurz se odehrává v San Marin v Portugalsku (18 jamek) a druhý je v Kinlochare ve Skotsku (taktéž 18 jamek). Můžete hrát sám, nebo se čtyřmi spoluhráči, a to stroke nebo match play. Ve stroke play vyhrává ten, kdo má za celý kurz nejmenší počet odpalů, kdežto v match play vítězí hráč s větším počtem vyhraných jamek. Samozřejmostí je hra proti počítačovým soupeřům. Ještě



než se odeberete na hřiště, nabízí se vám výběr ze 17 golfových holí (ve vaku může být nejvýše 14 a nejméně 2) - určitě si vyberte typ SW, který se hodí na písek! A teď už konečně můžete začít. Objeví se obrazovka s postavičkou vašeho hráče, který je připraven hrát. Ale ještě než než se bláhově začnete snažit míček odpálit, doporučuji joyem nahoru dostat se do menu, kde máte k dispozici několik užitečných funkcí. Pomocí šipek svým hráčem otáčíte doleva nebo doprava;

NICK FALDOS CHAMPIONSHIP GOLF 75%



+ dostatek funkcí před samotným odpalem
+ dobrá zábava
- žádná hudba
- pomalejší propočítávání krajiny
- pouze 2 kurzy

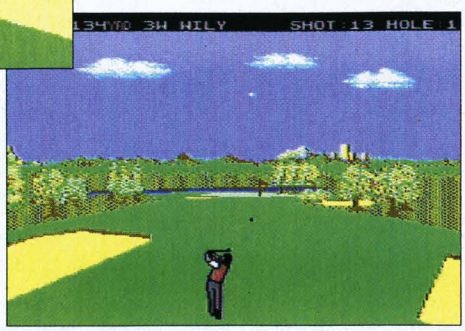
SPORT	
Greg Norman's Ultimate Golf	78
Nick Faldos Championship Golf	75
World Tour Golf	73
Leaderboard Golf	66
Minigolf	61

Testováno na: C64. **Výrobce, rok:** Grandslam, 1993. **Hru zapůjčil:** Citadel fan club. **Testoval:** Wily

můžete se podívat na mapu zobrazující danou jamku; změnit postavení vašich nohou při odpalu; zaměnit stávající hůl za jinou; zjistit jak silný je vítr a jeho směr a nakonec udat sílu úderu - a právě tyto funkce dělají Nick Faldose zajímavým. A nyní k samotnému odpalu, který je to nejtěžší v golfu. Pohybem joye dolů se dostanete do výchozí pozice. Teď musíte určit směr letu míčku a zmáčknout fire. Od této chvíle se vám začne v horní části obrazovky zvětšovat ukazatel rotace, kterou při úderu použijete. Abyste dosáhli dobrého odpalu, tak musíte joy zmáčknout právě tehdy, když je ukazatel nad vyznačeným místem na stupnici (ty místa jsou dvě). Pokud se vám nepodaří strefit se nad prvním místem, tak míček poletí doleva (tzv. hook) a když se nestrefíte nad druhým, míček vám poletí vpravo (tzv. slice). Když se ale nestrefíte ani jednou, tak máte smůlu, protože se moc daleko nedostanete. A takhle to pokračuje do té doby, než váš míček dopadne do tzv. greenu. Pak vidíte svého hráče seshora a strefujete se přímo do jamky. Nesmíte ale zapomenout, že sílu úderu tentokrát určuje doba, po kterou držíte zmáčknutou spoušť joye. Nesmíte taky opomenout členitost terénu v okolí jamky, kterou zjistíte pohybem joye nahoru.

Na Nick Faldosovi se mi akorát nelíbí, že ve hře chybí jakýkoliv náznak hudby a propočítávání 3-D krajiny by mohlo trvat kratší dobu. Ale jinak je to golf jako když střihne - nechybí tu stromy, vodní plochy, vysoká tráva, písek... no prostě nádhera. A tak všichni pasivní sportovci - vzhůru k počítačům!

WILY



STÁTNÍ MONOPOL NÁHLE ZDRAŽIL POŠTOVNÉ EXCALIBURU O 250%!!! PROTO BUDE STÁT

OD 1. KVĚTNA 1995 PŘEDPLATNÉ EXCALIBURU PRO NOVÉ PŘEDPLATITELE 24 KČ ZA JEDNO ČÍSLO.

Výhody pro předplatitele: ■ **zasílání** ve speciální modré fólii ■ **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného ■ **avizo** - na adrese Vás budeme informovat o stavu Vašeho předplatného ■ **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla * ■ **levnější Excalibur** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč (jen ČR - platí jen pro platby, došlé do 30. dubna 1995) ■ **čas** - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích ■ **zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství ■ **žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace ■ **super slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **

* pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání ** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobírky. u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, není zodpovědna za přímé, nepřímé, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazků firmy Games World.

... A JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR?

Česká republika:

platby, došlé do 30.dubna 1995:

1 číslo Excaliburu: 18 Kč

12 čísel Excaliburu: 12 x 18 = 216 Kč

24 čísel Excaliburu: 24 x 18 = 432 Kč

platby, došlé po 30. dubnu 1995:

1 číslo Excaliburu: 24 Kč

12 čísel Excaliburu: 12 x 24 = 288 Kč

24 čísel Excaliburu: 24 x 24 = 576 Kč

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v ČR na tel. čísle **02/66 71 23 16** od 09. hod do 16. hod.

Slovenská republika: - NOVÉ!!!

1 číslo Excaliburu: 30 Sk

12 čísel Excaliburu: 12 x 30 = 360 Sk

24 čísel Excaliburu: 24 x 30 = 720 Sk

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **BIT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/496 400**.

INFORMACE PRO SOUČASNÉ PŘEDPLATITELE

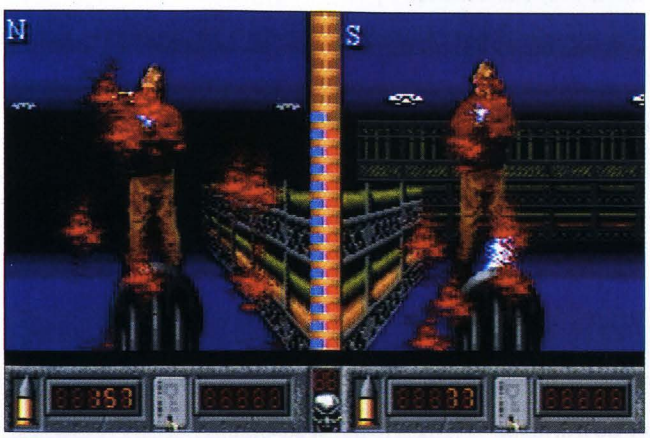
Druhý řádek Vás informuje o stavu Vašeho předplatného. Předplatné můžete kdykoliv prodloužit uhrazením příslušné částky na další předplatitelské období. Pokud se v druhém řádku objeví „Předplatné vyčerpáno", znamená to, že pokud chcete dostávat další čísla, je nutné, abyste úhradu provedl co nejrychleji. V tomto řádku se mohou objevovat také další důležité informace.

Upozornění: Říďte se nejnovějšími informacemi. Ceny, adresy a další informace o současných podmínkách mohou být v příštím čísle změněny.

AMIGA, AMIGA 1200, CD32

Death Mask

Amigácký Doom! Ne tak docela.



Tak už je to tady. První oficiální pokus o amigácký Doom. Říkám oficiální, protože několik demátek či beta-verzí se objevilo již dříve. Třeba takový Poom, sice to bylo bez příšer, ale bylo to skvělé, kam se hrabal Doom. Death Mask je sice hra hotová, ale k Poomovi má bohužel daleko. Ale pěkně popořádku. Celá hra je na pouhé dvě diskety (či jedno CD u CD32 verze), což není mnoho. Příběh by se dal charakterizovat asi takto. Doba zhruba tak 91. století, jste kříženec mutanta, člověka a tuňáka, no a nepřátelé přichází. To by stačilo, jedeme dál. V úvodním menu si lze vybrat typ hry, tzn. jeden hráč, dva hráči či "deathmatch". Pak můžete zadat heslo dalšího levelu, pokud ho ovšem znáte, nebo začít od levelu prvního.

No a už jste ve hře. Asi vás překvapí rozdělení obrazovky bez ohledu na počet hráčů, ale časem si zvyknete. Stručně popíši obrazovku. Vlevo nahoře ukazatel světové strany, modrý sloupeček uprostřed je váš stav života, dole můžete najít počet nábojů a klíčů, toť vše. Z toho hned vyplývají dvě věci. Že náboje jsou společné pro všechny typy zbraní a že klíčů je jen jeden typ. To se dá také přehlédnout, zas tak vážné to není. Pokud jste připraveni, pohněte joystickem. A tím jsme se dostali k dalšímu problému. Ovládání joystickem totiž není právě nejvhodnější pro takovouto hru, pohyb se tím omezuje na osm, ale většinou jen na čtyři směry, přičemž na nějaké úkroky do strany hned zapomeňte. A navíc pohyb zde neznamená plynulý scrolling, jak by si kdejaký idealista mohl myslet, nýbrž jen pohyb po čtverečcích (přesněji po půl čtverečcích). Ale pohyb je alespoň plynulý, tedy nikoliv Eye of Beholder, ale ani Lands of Lore, ještě trochu plynulejší. Tím se představa o Doomu trochu rozplývá, zkuste proto tuto hru brát jen jako skoro 3D akční hru a na Dooma raději nemyslet. Doufám, že jsem vás trochu uklidnil, abychom mohli pokračovat.

Protože to je hra akční, musí v ní být něco na střílení a někdo či něco na zastřelení. Nepřátelé na zabití jsou docela roztodivnou partičkou. Vetřelec, robot, ninja, voják a další příšerky čekají na kulky z brokovnice, samopalu či rotačního kulometu. Stejně tak pestré je prostředí, ve kterém vedete vaši soukromou válku. Projdete se v laboratoři, v jeskyni, ve vězení, ve skladištích apod., prostě 91. století, znáte to. V takovémto prostředí a v takovéto společnosti je samozřejmě hlavním cílem přežít, ale ve 34 levelech vás čekají i jiné úkoly. Sice se všechny točí okolo probojování se východu, ale čeká vás i zneškodňování bomb, likvidace reaktorů či embryí vetřelců, alespoň něco pozitivního. Při takto "komplikovaných" úkolech by se hodila i nějaká ta mapa a ta zde samozřejmě nechybí. Jenže jaká to je mapa. Špatná. Od začátku ji vidíte kompletní včetně nepřátel, východu i případných cílů. Naopak zde třeba chybí dveře a vůbec posuďte sami dle obrázku.

Tedy skoro je to v pořádku, jenže ouha, je tu několik problémů. Nelze ukládat pozici, až po projití levelu se dozvíte heslo. Začínáte pokaždé od píky, resp. od brokovnice se čtyřiceti náboji, bez ohledu na získané zbraně a střelivo z minulých levelů. Sice začínáte i s plným životem a občas s nějakou lepší zbraní, ale stejně. Mimo střílení je vaší jedinou činností otvírání dveří, žádné spínače, tajné chodbičky jsou v celé hře jen dvě (!) a ta první je na mapě označená, trochu moc monotónní. Pokud je mezi vámi a nepřítelem jakákoliv překážka, tedy i barel či deseti centimetrová zeď, nemůžete jej zasáhnout. Jednoduše řečeno, když něco vidíte, neznamená to, že to můžete i zasáhnout. Někteří nepřátelé mají jen dvě pozice, stát či sedět a až se přiblížíte tak střílejí, zvláště nápaditě v jednosáhových chodbách. Sbírání se omezuje na náboje, klíče a medikity, které seberete, i když máte plný život, neviditelnost či nějakou jinou utilitu zde nenajdete. Všechny levely jsou krátké a jednotvárné, když vzhledem k pohybovým možnostem přehlédnu absenci jiných než pravoúhlých místností, není zde žádné stoupání či klesání ba ani obyčejné schody. Obtížnost je jednoduchá, stačí najít samopal či kulomet a jste bez problémů, problémy mi činily jen dva levely.

Pokud si myslíte, že to zachrání "deathmatch", pak jste vedle. Protože to není deathmatch ale "deathmatch", takto téměř nepatrný rozdíl, ve skutečnosti rozdíl veliký. Už jen fakt, že se hraje na jednom monitoru, ubírá na atmosféře. A jako by to nestačilo, soupeře vidíte i na mapě. Už mě ale nebaví kritizovat, zkusím najít i nějaké pozitivní stránky této hry. Třeba, že nepřátele se občas likvidují mezi sebou nebo možnost spolupráce s kámošem při plnění mise a další (nic mě už ale zrovna nenapadá).

No a jsme u grafiky. Ačkoliv se pohybujete po čtverečcích a nedochází k Doomovskému rozpixelování, grafika je slabá. Stěny jsou sice poměrně slušné, ale nepřátelé nestojí za nic. Hudba to zachrání jen u CD verze, zde nikoliv. Takže jediným světlým okamžikem jsou zvuky.

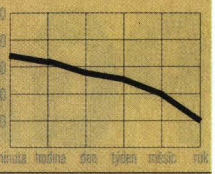
Především zvukové efekty jednotlivých zbraní jsou skvělé, ale ani ostatní příliš nezaostávají.

Tak to bychom měli. Death Mask je docela dobrou akční hrou s příliš velkým počtem nedostatků. Na amigáckého Dooma si budeme muset hold ještě nějaký ten pátek počkat. Třeba Alien Breed 3D bude tou pravou hrou, třeba ne.

LEWIS

DEATH MASK 60%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



+ zvuky
+ rotační kulomet
+ outro
- monotónnost všech pater
- jednoduchost
- spousta nedostatků

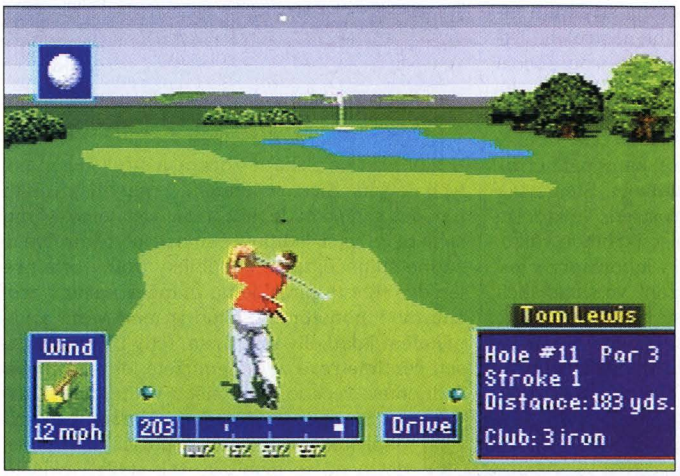
A K Č N Í	
Hired Guns	77
Death Mask	60

Testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM. **Požadavky:** dop. Amiga 1200, 2xFDD. **Existuje na:** Amiga, Amiga 1200, CD32. **Výrobce, rok:** Alternative + Apache soft., 1994. **Testoval:** Lewis

AMIGA, PC

PGA European Tour

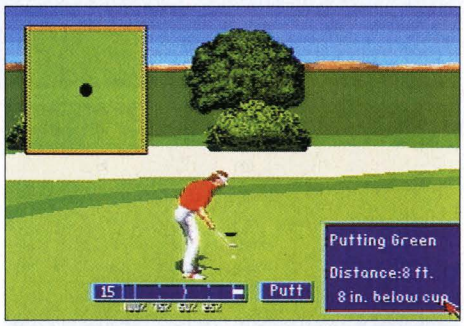
Golf hraje skoro každý milionář, tak proč si ho také nezahrát?

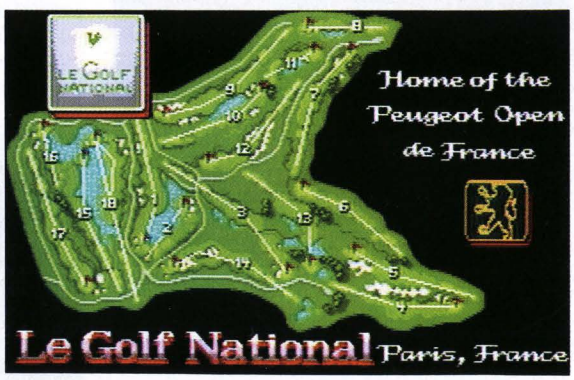


Já si ho třeba klidně zahraji. A nebudu asi sám, protože golf je taková neutrální, klidná, relaxační hra. V kopané, hokeji či parlamentu se lidé skoro pořád hádají a někdy dokonce i perou, ale v golfu ne. Golf prospívá i zdraví, hraje se na čerstvém vzduchu, nikam se nepospíchá. Proto bych i já tento sport všem doporučil. Chápu ale, že najdou i tací, kteří třeba nemají u své vily golfové hřiště (věřili byste tomu?), a proto je tu PGA European Tour, golf na počítači.

To by tak úvodem stačilo, stejně jsem vás už většinu přesvědčil. Kdybyste měli čekat, než si vzpomenu na nějaký předchozí golf na Amize, mohli byste zatím vyhrát Valhallu a stejně byste byli rychlejší, protože si prostě nemohu vzpomenout. Proto vám raději přiblížím, jak vypadá tento golf. Abyste nepropadali předčasné radosti, uvedu, že to nějaká dokonalost sama není, ale jinak to je docela dobré.

Pokud nejste v této hře příliš zběhlí, doporučuji si různé údery natrénovat. V tomto směru vám tato gamesa vychází velice vstříc. Můžete si natrénovat jednotlivé jamky nebo jen některé údery. Je zde možnost nácviku úvodních úderů či patování. Doporučuji pilný trénink, protože volba nižší obtížnosti (tedy amatéra) platí jen při nácviku jamek, ve hře si budete všichni rovni, i když většina soupeřů bude mít kvality svých jmen, ale o tom až za chvíli. Pokud si budete jisti svou formou, můžete se vrhnout na některou z mnoha soutěží. Na výběr je klasický turnaj jako třeba Volvo PGA Championship, Peugeuot Open či Volvo Masters, dále Match Play, Skin Challenge a nakonec populární Shoot-Out. Jelikož nepředpokládám vaši maturitu z golfových soutěží, jednotlivé soutěže trochu rozeberu. Klasickým turnajem míním klání zhruba 60 golfistů (čtyři z nich můžete ovládat vy) na 18 jamek, vítězem se stává závodník s nejnižším počtem úderů. Match Play je trochu odlišná soutěž, jedná se o K.O. turnaj, do dalšího kola postupuje ten z dvojice soupeřů, který 18 jamek zdolá za menší počet úderů. Účastníků je osm, ovládat můžete dva. V dalších dvou soutěžích lze hrát opět za čtyři golfisty. U Skin Challenge to znamená i za všechny, účastníci jsou 2-4. Zde je cílem získat ze slíbené finanční odměny co největší podíl, čehož dosáhnete pochopitelně co nejúspěšnější hrou. I u Shoot-Outu lze hrát za všechny čtyři účastníky. Tato soutěž je čtyřkolová, v každém kole musí jeden hráč vypadnout, pochopitelně ten s nejvyšším počtem úderů. Pokud má více účastníků stejný počet úderů, nenásledují penalty ani referendum, ale rozstřel. Hráči se stejným počtem úderů mají jeden úder z náhodně vybraného místa na to, aby se co nejvíce přiblížili k jamce. Jestli si jste jistě i turnajem, nezbývá vám než si ho zvolit. Pak následuje výběr holí, do vaší tašky (na golfové vozítko prostě nemáte) se vejde 13 ze 16 holí, přičemž putter nesete automaticky. Pak může nastat volba počítačem ovládaných hráčů. Teď se dostáváme k mému porovnání jména s kvalitou. Jména jako Severiano Ballesteros, Bernard Langer či Jose Maria Olazabal mají ve světě PGA turnajů zvuk a tomu odpovídá i jejich úroveň v této hře, proto volte, ale spíše trénujte, pečlivě.

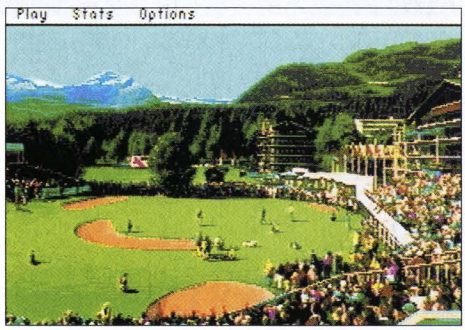




Potom následuje pohled na všechny jamky, komentátor popíše (bohužel doslova) počasí a může se hrát. Ovládání je stejné jako u jiných golfů, zvolíte hůl, nastavíte sílu a faleš (většinou nedobrovolně) a je to. Předtím samozřejmě zkontrolujte vzdálenost a vítr. Navíc je tu ještě taková další faleš, měnitelná postavením nohou při úderu. V případě váhání si lze zvolit jeden z mnoha pohledů na jamku. K dostání je pohled shora na celou jamku, pohled na jednotlivé úseky či topografie greenu. Pak už záleží jen na vašem tréninku a zkušenostech.

Při popisu turnajů jsem se zmínil o finanční odměně jen u Skin Challenge, ale peníze získáváte za každý turnaj, samozřejmě v případě dobrého umístění. V průběhu všech turnajů je prováděna statistika všech hráčů, žebříčky výdělků apod. U vás nechybí údaje o úspěšnosti úderů, vyhraných turnajích atd., takže byste neměli odfláknout žádnou soutěž.

Doposud na této hře asi nevidíte příliš chyb a tím pádem důvodů k mému výroku o její nepříliš velké kvalitě. Jelikož nyní následuje popis technického provedení, vše pochopíte. Ačkoliv jsou ve hře portréty předních golfistů, idylky z jednotlivých turnajů, grafika je slabá. Většina obrázků zkrátka neodpovídá standardu dnešních her, a i když samozřejmě grafika není to nejdůležitější, v tomto případě to ale dost kazí dobrý dojem ze hry. Stejně tomu tak je i z hudbou. Očekával jsem výběr z několika skladeb nebo alespoň více skladeb, ale ta jedna deprimující skladba mě příliš nepotěšila. Zvuky jsou v celku ucházející, i když by jich neškodilo trochu více a také jsem čekal spíše slovo mluvené než psané. V tomto ohledu žádný krok kupředu, spíše vzad.



Ale jako nejdůležitější položka u každé hry je hratelnost. A protože ta je zde na vysoké úrovni, lze PGA European Tour hodnotit nadprůměrně. Pokud si chcete golf jen zahrát, pak po této hře můžete sáhnout. Pokud ale chcete vidět Nicka Falda jako živého, tvořeného polygony či Alone in the Darkovskými vektory v SVGA grafice, tak máte smůlu.

Lewis

PGA EUROPEAN TOUR 75%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

+ instalovatelná na harddisk
+ více typů soutěží
+ rozsáhlé možnosti tréninku
- grafika
- hudba

S P O R T	
Sensible World of Soccer	88
NHL Hockey'95	81
Linx 486 Pro	80
PGA European Tour	75
Lillehammer'94	50

Testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM. **Požadavky:** min. Amiga 500, dop. Amiga 1200, HD. **Existuje na:** Amiga, PC. **Výrobce, rok:** Electronic Arts + Ocean, 1994. **Zapůjčil:** Ultrasoft. **Testoval:** Lewis

PC, PC CD-ROM

Superski Pro

Další marný pokus o překonání stařičkých Winter Games od Accolade.

Brzy po Superski III přichází Midroids s další "vylepšenou" verzí alpských lyžařských disciplín. Nic proti tomu, zkoušet se to musí. Oproti "trojce" přibylo klouzání lesklým a graficky velmi slušně provedeným korytem bobové dráhy, dále se můžeme pustit z příkrého svahu klasického sjezdu, proplést se mezi tyčemi obřího slalomu, slalomu, sjezdu a slalomu na snowboardu a nakonec si i zaskákat z obřího můstku - samozřejmě na lyžích.

Na úvod lze zcela jistě doporučit Training Mode, jelikož ovládání závodníků není nijak snadné, především ve slalomových závodech je velmi nepřehledné až krkolomné. Po pár hodinách nácviku se sice dostane jakžtakž do krve, i tak je ale projetí slalomu bez vynechání některé z branek velmi obtížné - naštěstí vás minutí branky nevyřazuje ze závodu, ale v cíli se k vašemu času připočítávají trestné sekundy (podle nastaveného levelu obtížnosti od dvou do pěti sekund za jednu branku - no nekupte to).

Po zvládnutí základního ovládání máme na výběr několik možných závodů. Championship Mode 1 nabízí řádění v některé z vybraných disciplín - zpočátku máte malou naději na úspěch alespoň ve sjezdu a skocích na lyžích, případně na dvousedadlových bobech, pokud ovšem nevyletíte

z dráhy hned v první zatáčce. Pak jsou tu dva druhy šampionátu - Competetion Mode a Championship Mode 2, ve kterých se zúčastníte všech sedmi disciplín. V prvním z nich si jezdíme pro zlaté, stříbrné a bronzové medaile (takže si po každém závodě vychutnáme i některou státní hymnu, zatímco vlajka samozřejmě vzhůru letí k radosti svých dětí), ve druhém získáváme body do celkového součtu.

Závodit mohou až čtyři hráči, zbylé čtyři dodá počítač a musím přiznat, že jsou sakra dobří. Občas někde zabodujete, ale celkově mají výraznou převahu nad nebohým lamačem joysticků nebo numlockových klávesnic (myš k ovládání doporučuji jen v případě, že jste joy i klávesnici vzteky vyhodili z okna).

Pohled na závodníka je jako u Winter Games, tedy zezadu, hezky zpracované jsou skoky, kde si lze nastavovat i během letu pohled na závodníka. Grafika s bitmapami působí sice velmi dobře a realisticky, zvuky jsou pochopitelně na lepší úrovni, ale celková hratelnost a svým způsobem dokonce i atmosféra (!) byla u Winter Games přece jen lepší. Navíc se tenkrát celá "zimní olympiáda" vešla do necelých 1,5 MB, zatímco Superski Pro zabírá téměř 140 MB na CD-ROM a ještě něco kolem dvou MB na HD.

Pustil jsem si obě hry, projel všechny tratě, prohrál co se dalo a nedá se nic dělat - ani Superski Pro nám nedovolí zapomenout na staré dobré Winter Games.

MILAN JABLONSKÝ

SUPERSKI PRO 75%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

+ grafika
+ možnost hry 4 hráčů
+ hardwarová nenáročnost
- nepřehlednost tratí

SPORT	
Summer Games	82
Winter Games	80
Superski Pro	75
Superski III	70
Lille Hammer '94	40

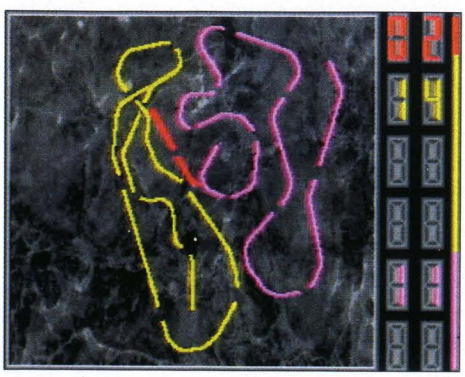
Testováno na: PC 386, DX/33, 4 MB RAM, SVGA 1MB, 2x CD-ROM. **Požadavky:** PC 386, DX/33, 4 MB RAM, SVGA 512 KB, CD-ROM. **Doporučení:** Sound Blaster. **Existuje na:** PC CD-ROM, PC. **Výrobce, rok:** Microids, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Milan Jablonský.

AMIGA

Dune 3 - Achtung! Die Kurve...

Předčasná radost.

Myslím si, že z výstižného podtitulu pochopíte, že se o pokračování skvělé strategie Dune II nejedná. A navíc i podle mých slabých znalostí němčiny jsem pochopil, že Bacha! Zatáčka toho s Dunou II bude mít opravdu málo společného. Ale ne, neobracejte ještě stránku, tato hra totiž stejně stojí za zmínku, i když asi jen za zmínku. Jednak se jedná o volně šiřitelný program, jednak vám na harddisku zabere jen asi 300 KB a jednak je to docela zábavná hra. Podle názvu Achtung! Die Kurve byste asi těžko hádali, že autorem této hry je česká firma, tedy další důvod, proč si pořídit tuto hru.



Ačkoliv se o pokračování již zmíněné super gamesy nejedná, něco s Dunou přeci jen společného má. Podstatou této hry je totiž jízda na červech. Ti z vás, kdo si právě teď vybavují jízdu na červovi z Duny I, ať na ni honem rychle zapomenou, v této Duně je ta jízda udělána mnohem jednodušeji. Málem bych zapomněl na podmínku pro tu správnou zábavu. Tou podmínkou je sešlost více hráčů, protože hra je určena pro 2-6 závodníků. Každý z nich si vybere kombinaci kláves pro ovládání červa (doleva a doprava) a může se jet. Když poprvé spatříte jízdu, asi mi nebudete věřit, že to je zábavná hra. Ale opak je pravdou. Různobarevné, občas přerušované, čáry, znázorňující cesty jednotlivých červů, sice nejsou přílišným lákadlem, ale po pár jízdách se do hry vnoříte a pochopíte má slova. Když se do toho přidá občasná mluvená hláška (míním tím pochopitelně z reproduktoru a ne z vašich úst), tak je zábava úplná. Tak vidíte, že je to docela dobrá gamesa, ale opravdu ji doporučuji hrát až při více lidech (zkoušel jsem to hrát sám, ale nebylo to ono). Takže připravit, otěže do rukou a hurá do závodu, protože jen jeden může vyhrát.

LEWIS

DUNE 3 - ACHTUNG DIE KURVE... 75%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

+ skvělá zábava
- zábava až při více hráčích

HŘÍČKA	
Dyna Blaster	87
Turbo Raketti	85
Dune 3	75
Tanx n Stuff	71
Dog Fight	57

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** HMC, 1993. **Testoval:** Lewis

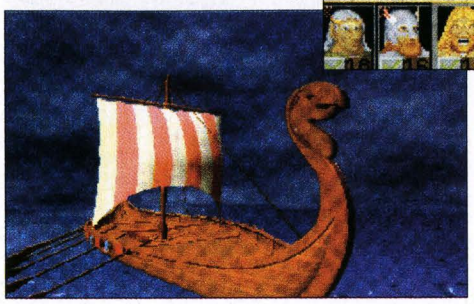
PC CD-ROM

Hammer of the Gods

Na první pohled to vypadá jako Civilisation. Na druhý pohled to vypadá úplně jinak. A na třetí pohled - darmo mluvit...

Her inspirovaných mytologií existuje nepřeberné množství. Ovšem her inspirovaných právě starogermánskou mytologií již takové množství není. A ještě se ve většině případů jedná o adventure a hry podobné. V této chvíli se znenadání objevuje firma New World Computing a vyplňuje vzniklé vakuum Kladivem Bohů. A jak že se ji to daří? Hmmm...

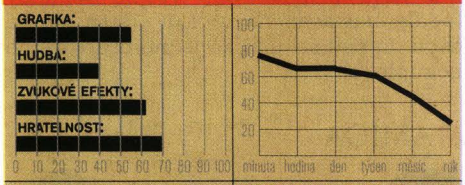
Hammer of the Gods je hrou strategickou. Děj se odehrává v 8. století po Kristu v severní Evropě. Tato doba byla zlatým věkem barbarských severních národů, vesměs Germánů. Jejich divoké nájezdy vzbuzovaly hrůzu snad ve všech evropských přímořských zemích. Tolik k historii. Obraťmež se nyní ke hře. V roli vůdce jednoho ze čtyř vikingských klanů budete bojovat o přízeň nejvyššího Boha Odina. Ten, kdo z tohoto klání vyjde jako vítěz, se stane spravovatelem Midgardu ve stínu Odinovy přízně. Klany jsou celkem čtyři - lidé, trollové, elfové a trpaslíci. Jestliže se někomu toto rozdělení zdá podivné, tak vězte, že mně rovněž. Ale nešť. Cesta k vítězství záleží především na zvolení klanu. Zde do hry vstupuje patrně nejzajímavější, nejoriginálnější a pro některé nejpříjemnější prvek - Bozi. Za dob vousatých bojovníků ze severu byli Bozi mocní a nemálo ovlivňovali lidské jednání. Někteří byli slabí, jiní silní a další ještě silnější. Tak je to i v Hammer of the Gods. Cesta k vítězství totiž spočívá v tom, že plníte úkoly pro jednotlivé Bohy. Samozřejmě, nemůžete začít plnit úkol samotného Odina nebo Thora či Tyra. Budete muset hezky pozvolna stoupat po hierarchickém žebříčku od těch nejslabších. Bohů je celkem dvaadvacet. Ti nejníže postavení si žádají maličkosti jako například dceru na vdavky, 700 zlatých apod. Dále na totemovém sloupu si Bozi žádají stále více. Napadnout a vyplundrovat pět bydlišť o rozloze alespoň vesnice. Zničit tři bydliště o velikosti přinejmenším města. Odevzdat 25 000 zlatých jako dar. Zničit hlavní město sousedního klanu. Nalézt nějaké místo a zde vybít kostlivce. A samotný Odin si nakonec přeje shromáždit tři čtvrtiny kouzelných předmětů. Ježto se pro jednotlivé klany úkoly liší, musím podotknout, že hru jsem dohrál za lidský klan. Úkolem elfího klanu je získat určité procento populace. Cílem trollů je kontrolovat co nejmocnější armádu a cílem trpaslíků jsou peníze. Za své činy pro Bohy budete získávat odměny v podobě vojenských jednotek, kouzelných lodí, magických předmětů, kouzel atd. Opět zde záleží na zvolení klanu, neboť pouze vyšší Bozi jako Odin, Thor, Tyr, Frigga atd. jsou pro všechny shodné.



Hra na první pohled vypadá skutečně jako Civilisation, zejména zpracováním mapy a pohybem jednotek na ní. Patrně největší část hry strávíte u této velké mapy, na které jsou zobrazeny symboly měst, vesnic, jednotek, hradů atd. Pohyb po mapě se nekoná moderním způsobem po šestiúhelnících, ale postaru - čtverečkově. Mezi jednotlivými městy se dají stavět cesty - tím ale veškerá podobnost s Civilisation končí. Ježto je Hammer of the Gods hra strategická, dá se rozdělit na několik činností. Nejzajímavější činností je nesporně pohyb jednotek po mapě a ozbrojené střety. Bohužel se zde nalézá největší množství nedostatků této hry. Za prvé - v jednotce nemůže být více než osm bojovníků (jednotka je složená z bojovníků, kteří se rekrutují v hlavním městě). Za druhé - jednotky se dají získat pouze v hlavním městě, což znamená, že za tah nikdy nevyprodukujete více než jednu jednotku o osmi bojovnících. Za třetí - ač se obálka chlubí, že hra obsahuje 25 druhů jednotek, získávat můžete pouze čtyři. Nejzákladnější bojovník je obyčejný voják s mečem. Dalším běžným druhem je lukostřelec - velmi praktická jednotka. Poté má každý klan k dispozici své hrdiny, kteří se jednou za čas objeví. Čtvrtý typ bojovníka opět záleží na klanu. Lidé mají bersekra, elfové elfího lukostřelce, trollové trolla a trpaslíci trpaslíka ze sekerou. Další druhy jednotek se dají získat pouze jako odměna za splněný úkol. U lidí jsou to draci a čarodějové. Za čtvrté - poněkud primitivní způsob bojů. Na dvourozměrné ploše se objeví vojska proti sobě, přičemž každý voják může buď bojovat nebo popojít, popřípadě stát na místě. Za páté - na jednom políčku mapy nemohou stát dvě jednotky. To znamená obrovské problémy při obklíčování cizích měst nebo při jiných nakupeních jednotek. Aby se jednotka mohla pohybovat po vodě, musí vlastnit drakkar. Ten se rovněž zakupuje v hlavním městě. A zde další problém. Pokud je na nějakém místě opuštěný drakkar (jako, že v posledních fázích hry to u mě bylo na každém druhém poli), jednotka vybavená drakkarem tam nejen že nemůže zůstat, ona tudy nemůže ani projít! A nyní něco trochu pozitivního. Boje vypadají opravdu roztomile. Vašimi soupeři nebudou pouze ostatní klany a stvůry, ale také rozmáhající se moc křesťanská.

Dalším důležitým faktorem hry je diplomacie. Zatímco v jiných strategických hrách byla víceméně okrajová a nepropracovaná, zde si dali autoři záležet. Odehrává se v několika úrovních. Nejdůležitější je bezesporu jednání o válce či míru. Hra je vybavena mnoha způsoby vyhrožování, domlouvání či podlézání soupeřům. Dále jsou na pořadu jednání týkající se obchodních vztahů mezi klany. Je několik způsobů obchodů - od minoritního, přes částečný až po plný. Na obchodech závisí z velké části vaše příjmy. Co by to bylo za mytologii, kdyby se v ní nevyskytovaly magické předměty a kouzla? Kouzelné předměty, zejména výzbroj a výstroj, příznivě ovlivňují hrdinu v boji. Bohužel jich mohou využívat jen hrdinové či kouzelníci. Získávají se velmi jednoduše - buď je dostanete darem za splněný úkol anebo je seberete po padlých nepřátelích. Také sem ovšem patří skupina tzv. globálních kouzel, jež lze vyvolat přímo z hlavního menu. Tyto kouzla jsou rovněž převážně darem Bohů. Podstatnou částí strategie obvykle bývá stavba různých budov. Se smutkem konstatuji, že v Hammer of the Gods tomu tak není. Jediné, co můžete postavit, je malý hrad, střední hrad a kupodivu i velký hrad. V hradu sídlí posádka dle velikosti hradu, která hlídá blízká okolí. Toť vše. Trochu málo, ne?

HAMMER OF THE GODS **68%**



+ originální námět	
- jednoduchost	
- grafika & ozvučení	
- špatně zpracovaný systém boje	

STRATEGIE	
Battle Isle II	83
Civilisation	75
Hammer of the Gods	68
Fantasy Empires	55
Panzer General	25

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP, trpl spd CD-ROM. **Požadavky:** 386 SX/25, 4 MB RAM, sngl spd CD-ROM, myš. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** New World Computing, 1994. **Testoval:** Muddok.

Celá hra je dělána v SVGA grafice. Je smůlou, že už zmíněná Civilizace měla grafiku podstatně hezčí a zajímavější. Kromě krátkého, plně namluveného, intra si moc animací neužijete. Ani zvuky za moc nestojí. Co se týče hudby je to slabé. Jednou za deset minut se do mrtvého ticha ozve jakási ryčná melodie a to je všechno. Pouze v boji, po zabití hrdiny, si milovníci klasiky mohou vychutnat Mussorgskyho skladbu "Ride of the Valkyriis". Digitalizované zvuky jsou poměrně kvalitní, ale rovněž je jich málo. Mám takový pocit, že New World Computing si vzal příliš velké sousto. Daleko za výborným a originálním nápadem pokulhává kvalita zábavy. Kromě toho je hra příliš jednoduchá a dohrajete ji bez problémů za dva dny. I přese všechny zápory se přesto jedná o zajímavou a poměrně zábavnou strategii.

MUDDOK

řádková inzerce

Amiga

Prodám A500Plus, rozšířená paměť RAM na 2 MB, myš, podložka, 2xjoystick za 8 000 Kč. 300 značkových disket a 3 boxy za 3 000 Kč, 17" RGB monitor za 7 000 Kč. 100% stav. Při koupi vcelku přenechám za 16 000 Kč (2 000 sleva), a zdarma přidám překvapení. Tel. 0448/22438 (J. Pyšný).

Nabízíme široký výběr harddisků za velmi výhodné ceny. Pro A1200 i s instalační sadou. Tel: 0361/34379.

Prodám Amigu 500, 1 MB RAM, TV modulátor, myš, joystick, literaturu, programy a hry. To vše za super cenu????? Tel: 019/520357.

Prodám Amigu 1200, myš, joystick za 14 500 Kč, dále externí drive 3,5" DD za 2000 Kč. Tel: od 21[00] do 22[00] hod. 02/316 2002.

Hry pro CD32: Prodám, vyměním, koupím. Mám např. Tower Assault, Roadkill, Guardian, Rise of Rob. atd. Tel: 032/5015440.

Koupím hry a programy na Amigu 500. Pavel Dvořák, Výškovická 69, 700 30, Ostrava 3.

Koupím Amigu 1200. Nabídky posílejte na adr. Petr Urbášek, Želatovice 132, okres Přerov, 751 16.

Prodám CD32, 32 bit, CD-ROM + hry. Cena 6 000 Kč. Hry: Fury of the Furries, Labyringh of Time, Project X, Oscar, Diggers. Eva Rejmonová, tel. 24218642 do práce pouze v pondělí a ve středu od 6. do 18. hod.

Prodám 1 rok starou Amigu 600 se zabudovaným TV modulátorem, 100 disket, 2 diskboxy, 4 joysticky, myš, 1 MB RAM, protiprachový kryt, literaturu, moznost koupě i s monitorem, Cena dohodou. Martin Durdiak, Berlinská 2749, Tábor. Tel: 0361/262338 po 18. hod.

Prodám Amigu 500, 1 MB RAM, barevný monitor, 2xjoystick, myš + podložku, 50 disket + literaturu. Cena: 10 000 Kč. Stránský Václav, Samšina 60, 507 41.

Prodám A600 s příslušenstvím + literaturu + 2 joye + diskety se samou novotou. Je jeden rok stará. Za 7 300. Rudolf Kudela, Železná 165, 793 26, Vrbno pod Pradědem.

Prodám hru Overlord za 200 Kč +poštovné, na dobírku. Jiří Kopčan, Španielov 971, Ostrava-Poruba, 708 00.

Prodám Amigu CD32 s příslušenstvím a ukázkovým CD, cena 5 900 Kč. Jan Luffer, Ant. Slavíka 19, Brno, 602 00, tel: 02/578166.

Prodám Amigu 500Plus, paměť 2 MB Chip RAM, kompletní příslušenství + bohatý software, 100% stav, cena 7 500 Kč. Martin Polák, Jesenice, Smetanova 264, 270 33.

Nabízím výměnu her, programů a dem na Amigu 1200 i harddiskové verze. Strnad Miloslav, Revoluční 23, Šumperk, 787 01.

Prodám Amigu 600, 2 MB RAM + hodiny, myš, joystick, plno her a čs manuál za 10 000 Kč. Bez přídavné paměti za 8 000 Kč, nebo dohodou. Zbyněk Chowaniok, Drdzdov 203, 267 61. Tel: 0316/2528.

Prodám: CD 32 + myš a joypad za skvělou cenu - 6 000 Kč a dále prodám hry na CD 32 - velký výběr - novinky - levně! Tel: 0204/5168 od 17,45 hod.

Prodám: Amiga 600 + 2x joystick + kryt + myš + literatura - cena 7 300 Kč. Dále prod. hry na A600 - originály - novinky - velký výběr - levně! Tel: 0204/5168 od 17,45 h.

Prodám Amigu 500 + 2 MB + příslušenství 1 MB přídavná paměť (původní cena 2 400 Kč), myš, joystick, spousta her a programů (karate, dungeony, strategie, simulátory letadel i aut, hudební programy....). Vše v perfektním stavu za pouhých 7 300 Kč. Pavel Bartoš, ul. 28. října 16, Jablonec n.N.

Prodám Amigu 500 - CDTV: 1 MB ChipRAM, hodiny, ext. disk. drive 3,5", CD-ROM-přehrává, music disky, joypad + dálk. ovládání, US-klávesnice, myš, podležka, diskety, 1xCDčko, literatura, colour monitor stereo (vše černé). Cena za komplet 15 000, i jednotlivě. Tel: po 19té hod. 863650.

Prodám A500 - 1 MB RAM + TV modulátor + plno programů a her. Prodám emulátor PC pro A500 / A500+ ATonce Classic 16 bit, intel 80286 - 7,2 MHz. Cena dohodou. Frant. Tomšík, Vajgar 555/3, Jindřichův Hradec, tel: 0331/21691.

Hry a užitkové prog. na A500 - A1200 větší množství vyměním, prodám, nahraji - některé levně. Seznam na disketě - výměnou. M. Lulščák, Na Žižkově 244/40, Liberec 6.

Prodám A600 + 1x myš + 1x joystick + spousta her za 8 500 - David Švenda, Pohorská Ves 68, 382 83.

Prodám HD pro A600/ 1200 s kabelem, 2,5 palce, 32 MB, Western Digital Caviar, 6 měsíců starý, cena 2 500 Kč. Kontakt: 069/6996184.

Prodám Amigu 500, 3 MB RAM, HD 40 MB Quantum, řadič SCSI (možnost připojení CD-ROM, scanneru aj.), hodiny reál. času, myš a joystick. Software na HD. Cena 15 000 Kč. Informace na tel. 0634/932500. Libor Vymazal, Moravská 652, Chropyně, 768 11.

Atari

Sháním podrobné příručky k tvoření hudby a skvělé grafiky na Atari 800 XL. Platí stále. Milan Matlák, Sosnová 360/8, Trinec 5, 739 61.

Prodám hry na Atari 800, 130 XL/XE. Seznam zašlu zdarma. Arnošt Galle, Rudé armády 359, Jaroměř-Josefov, 551 02. Tel: 0442/2903.

Prodám Atari ST 260, 1 MB RAM, 2x FDD + 50 disket za 8 000 Kč. Zástěra Bohumil, J. Palacha 1126, Mladá Boleslav, tel: 0326/29828.

Atariste! Hledám přítele na dopisování a případně vyměňování her pouze na kazetách na Atari 800 XL. Pište na adresu Petr Dolezel, Luboměř pod Strážnou č. 1368, PSČ 753 62, okr. Olomouc. Platí stále.

Chtěl bych prodat počítač: Atari 130 XE, magnetofon, trafo, 3 joysticky, 12 kazet s hrami, seznam všech her. Cena: 2 500 Kč. Moje adresa: Ondřej Bartošic, Orlová-Lutyně č. 1282, PSČ: 735 14.

Na Atari XL sháním hry z let 87 - 95, např. IBM Tetris, Moon Alert aj. Vyměním za hry od Datri Softu, Avalonu, ESC aj. T. Darebník, Trasoňova 6, Kroměříž, 767 01.

Koupím hry a programy na Atari 800 XE pouze na kazetách. Seznam posílejte na adresu: Jan Janků, Heroutova 416, 470 01, Česká Lípa nebo telefonujte na číslo 0425/44259.

PC

Prodám PC ESCOM 486 DX-33, 8 MB RAM, HDD 250 MB, FDD 3,5", SVGA color monitor, klávesnice, myš, joystick, DOS, Windows, Works, Amipro, celá řada dalších programů, antivirů, her (Doom I + II, Aleddin, Fury, NHL...). Cena kompletu 54 900 Kč (dohoda možná). Tel: 758687.

Prodám tyto hry na PC CD-ROM po 500 Kč! Agies, Cyberia, Heimdall II, Hell, Myst, UFO, Wing Commander III, Jutland, Lunicus, Kyrandia III, Noctropolis, Death Gate, Retribution, Titans Legacy. Tůma Lukáš, Dobšice 309, Znojmo, 671 82.

Originální hry na PC, některé i na CD-ROM, levně, seznam zašlu obratem. David Knourek, Drahov 11, p. Veseli n.L. 391 82, Tel: 0363/86366.

Vyměním, prodám hry na PC CD-ROM: Myst, Death Gate, Retribution, Transport Tycoon, Battle Isle 2, Rebel Assault a další hry na disketách. Rosťa, 3023669 Praha.

Vyměním hry Doom I, The Legend of Kyrandia I (v češtině), SC 2000 a Comanche za The Legend of Kyrandia II nebo za Kings Quest VII nebo V! Platí stále. Vladimír Schaefer, A. Gavlase 18/40, Ostrava-Dubina, 700 30.

Prodám originální hry pro PC: Stíny noci a Museum mrtvol, obé za 150 Kč na 5,25". K hrám je licence a manuál. Tel: 040/23682.

Prodám PC Olivetti M290-25, 1 MB RAM, HDD 40 MB, FDD 3,5" 1,44 MB, SVGA 14" color monitor (s filtrem), klávesnice s krytem (na HDD: DOS, Windows, T602, NC, hry...) s myší Genius Mouse Too (podložka, držák, redukce) a s tiskárnou Epson LX-400 (na volné listy i traktor). To vše v perfektním stavu i s manuály za 18 000 Kč. Při rychlém jednání slevím. Adresa: Jan Matysek, Dubová 157, HK 9 (Malšovice).

Prodám hry Rabel Assault + Sam and Max na PC CD-ROM. Obě hry na 1 CD za 700 Kč. CD je v neporušeném stavu. Tel: 02/764670. Zašlu i na dobírku.

Prodám game pack 3 CD-ROM disků na PC. Obsahuje hry Lords of Doom, Startrek, Mario, Vikings a mnoho dalších cca 28 perfektních her. Tento komplet za super cenu 900 Kč. Tel: 02/764670. Zašlu i na dobírku.

Koupím Elite II - Frontier pro PC, diskety. Pouze orig. vč. manuálu, max. za 400 Kč. J. Stříž, O. Synka 1814, OV8-Poruba, 708 00, Tel: OV 4478055.

Prodám zvukovou kartu Soundplus. Kompatibilní se Sound Blasterem a Adlibem. V ceně reproduktory, mikrofon a sluchátka. Na telefonním čísle 067/42817.

Prodám levně.

Prodám 486 SX/33, ještě 1/2 r. v záruce, 4 MB RAM, HD 250 MB, FD 3,5" a 5,25", karta SVGA, mon. Color SVGA LR, čs. kláv., 2s 1p 1g port, DOS 6.22, ČS Win 3.1, plný her. Cena 30 000 Kč. Tel: 02/3012973 večer Po-Čt 20-22 hod.

Prodám levně PC 386/33, 4 MB RAM, HD 40 MB, 3.5" FDD, 14" VGA mono monitor, Sound Galaxy BX II, klávesnice, myš, joystick + box s asi 40 disketami. Komplet vše jen za 20 000 Kč (za rychlé jednání možnost vlevy). Adresa: Martin Pavlíček, Peklo nad Zdobnicí 653, Vamberk 517 54 (denně po 18. hod.)

Prodám PC 386SX/16 MHz, 1 MB RAM, HD 40 MB, 3,5" FDD, monitor 14", SVGA 512, rozl. 800 x 600, myš, hry, to vše za 16 000 Kč. Při rychlém jednání sleva 2 000 Kč. Tel" 05/351524.

Prodám základní desku (Motherboard) PC 386 SX/33 MHz s vestavěnou pamětí RAM 1 MB. Cena do 3 000 Kč (dohoda). Pavel Hanzlík, Trnovanská 1295, Teplice, 415 02, tel: 0417/22445.

C64

Vše pro Commodore 64. Fa Trsek, tel.: 02/531161.

Vyměním hry na Commodore 64 pouze na disketách. Tel: 0184/4075. Adresa: Robert Flax, Na Výsluní 1528, Tachov, 347 01.

Sbírám - koupím jakékoli originální kazety a diskety na Commodore CBM 64/128. Dále: kdo nahraje: Highway Encounter, Dizzy-Featuring, Dizzy 2, Underwurlde a další disk. / kaz. hry nebo má zájem dopisovat si, měnit manuály / hry? Dalibor Heřman, tel. 02/297787 kolem 19. hod. nebo adresa: Malá Štěpánská 6, Praha 2, 120 00.

Prodám C-64 + Dataset + Eprom kartu + 524 her + 3 originální kazety a hra v modulu + 1 disketa za 5 000 Kč. První vážný zákazník obdrží zdarma 2 příručky v ceně 200 Kč. Volejte na tel. 83204. Pište na: Michal Němec, gen. Svobody 1, Havířov-Šumbark, 736 01.

Na C64 prodám originální hry na disketách s českým návodem. Cena 1 ks je 50 Kč. Seznam za 3 Kč známku. Pište na adresu: Aleš Koutenka, Pod Holým vrchem 2588, 470 01, Česká Lípa.

Commodoristé, pozor! Nabízím hry na C-64. Pouze na diskety. Seznam pošlu za 5 Kč známku. Pište na adresu: Aleš Koutenka, Pod Holým vrchem 2588, 470 01, Česká Lípa.

Prodám C-64/II + dataset + 2x mikrospínačový joystick, přes 1200 skvělých her a užitkových programů. Cena: asi 3 000 Kč. Martin Tobišek, Pod zámečkem 381, Hradec Králové 6, 500 06. Tel: 049/614 560.

Soukromý inzerát

napište čitelně nejlépe na čtverečkovaný papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podaný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a případné vyřazení z neplacené inzerce.

Komerční inzerát

otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřižek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na vyžádání vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

Různé

Hledáme grafiky a programátory pro vývoj her. Zajistíme vydání (také CD verze) a distribuci doma i v zahraničí. Žádáme profesionalitu. BBS s.r.o., BOX 50, 405 02 Děčín II, Tel/Fax: 0412/28311, l.41.

Prodám Excalibury 1-40 (jen v celku), dále ročník 93+94 časopisu Bit. Cena dohodou. Tel: 2312231.

Firma Laser Game hledá mladého schopného technika pro opravy a údržbu herního zařízení. Požadavky: praktická zkušenost s opravou hardware. Tel: 24221188, pan Doležel.

Koupím Ex. 1-10, i jednotlivě. Cena dohodou. Tel: 0321/20603.

HDD WD Caviar 3.5", IDE, 3 roky záruka. Vhodné k PC či Amize. Instalace možná. 210 MB 5 600 Kč, 340 MB 6 200 Kč, 420 MB 6 500 Kč. Pište si o kompletní ceník. Josef Doležal, Kollárova 477, 763 61, Napajedla.

Sháním Excalibur 18! Cena nerozhoduje. Spěchá! Lumír Kutaj, Kunčice P.O. 590, 739 13.

Kdo prodá plakát z Ex. č. 40 (levně), napište mi. Dále vyměním přenosný čb televizor Orava Asta za mono VGA monitor (ROY, TRL a jiné), napište" Kopulety Stanislav, gen. Svobody 659, Třebíč, 674 01.

Prodám hry Fenix v perfektním stavu + 4 cartridge s hrami: 168 V 1, Goal, Top Gun 2, Super Mario + Sonic 3. Celkem za 3 500 Kč. Ivo Lexmann, Hliniky 514, Velké Opatovice 679 63. Tel: 0501/95287.

Prodám časopisy Excalibur (č. 11-16, 18, 37, 41 - po 10 Kč) a Score (č. 4 - 14 po 16 Kč) nebo vše vcelku (21 časopisů za 210 Kč + pošt. M. Taláček, Úprkova 19, 586 01 Jihlava.

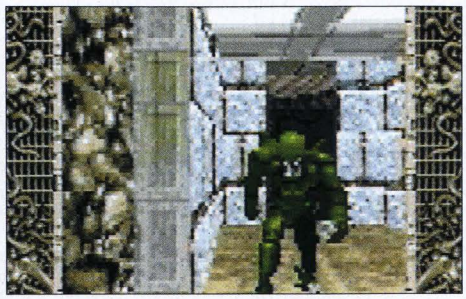
PREVIEW

Alien Breed 3D

Konečně pořádný amigácký Doom. Alespoň doufám.

Abych to upřesnil, doufám, že autoři splní všechno co slíbili, a že hra bude vypadat minimálně tak dobře jako její demo. Ti z vás, kteří měli možnost to demo vidět, mi jistě dají za pravdu, že tato hra by mohla být to pravé. Jistě není těžké uhodnout, kdo za tímto projektem stojí. Firma Team17 již dlouho těží z úspěchu Alien Breedovské série, Tower Assault je toho nejlepším dokladem, ale na letošní rok (přesněji v květnu) slibuje vyústění vetřelecké série v netradičním provedení. Netradiční vzhledem k dílům předchozím, jinak je samozřejmě doomovský pohyb běžnou záležitostí, i když jak na čem, že? Každopádně Breedovské série autoři využili ještě jednou, AB3D totiž bude přímým pokračováním předchozích dílů. V krátkosti nastíním příběh.

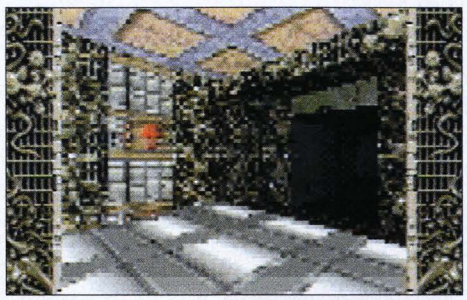
Po úspěšném dokončení vaší mise v Tower Assaultu byli někteří živý vetřelci vzati do laboratoří na výzkum. Pod dohledem spousty vědců byl odhalován jejich mechanismus (resp. metabolismus), proto mohli být brzy "šlechtěni" mimořádní jedinci. Ti si ovšem vypěstovali proti lidem odpor. A co se jednoho dne nestalo. Přes všechny bezpečnostní opatření, automatické obranné systé-



my i ochranu vojska, vetřelci se dostali ze svých klecí. Soudí se, že k ovládnutí počítačové sítě využili svých mentálních sil. Každopádně obranné systémy se obrátily proti nám, většina obyvatel výzkumného centra byla pobita, jen někteří jsou ještě někde zavřeni. Vy, kapitán Luke Reynolds, jste odhodlán zachránit své muže, kteří se v komplexu nachází. Před odchodem jste ještě odeslal zprávu se žádostí, aby v případě vašeho neúspěchu byla planeta zničena.

To je tak vše. Sice je to variace na příběhy předchozích dílů, ale alespoň se hned dostanete do varu. Vás ale spíše zajímají fakta, tak tady jsou. Díky speciálnímu 3D enginu se budete moci pohybovat do 360 stupňů (ne žádná Death Mask). Plně texturované prostředí, využito Gouraudova stínování. Výhled přes celou obrazovku. Nabízí se možnost stereo surround soundu. Dokonalý systém mapování, jsou slibovány trojrozměrné mapy. Nechybí možnost hry po sériové lince, samozřejmě na výběr je vzájemná spolupráce nebo deathmatch. Nepřátelé, tvořeni i lidmi, ale převážně vetřelci, mají být velice inteligentní, vypátrají vás prý podle ZVUKU! To vše ve více než dvaceti úrovních se spoustou zbraní, nábojů a dalších užitečných pomůcek. Taková spousta vymožeností je samozřejmě určena jen novějším, rychlejším Amigám, a proto by si skalní pětistovkaři měli pořídit nějakou AGA mašinu nebo alespoň AGA známého. Důvodů k nervóznímu čekání máte již dost, proto udělám jen závěrečnou rekapitulaci. Doomovský Alien Breed 3D od Teamu17 bude v květnu na AGA Amigy 1200, 4000 a CD32.

LEWIS



AMIGA Info

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2, tel.: 25 37 08, 25 62 01
Objednávky: Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1
FAX: 02/25 42 27
Ceny jsou včetně DPH - Zasíláme i na dobírku

ALL STAR

Počítače PC

486 SX 40 (Mono VGA, 1 MB RAM, 256 VGA)	20.999,-
486 SX 40 VLB	31.569,-
486 DX2-66 VLB	35.622,-
486 DX4-100 VLB	38.849,-
Pentium 66, 8 MB RAM, PCI	53.850,-
Pentium 75, 8 MB RAM, PCI	57.887,-
Pentium 90, 8 MB RAM, PCI	66.934,-
Pentium 100, 8 MB RAM, PCI	71.884,-

Uvedené sestavy zahrnují:
- ✔ Rychlý 520 MB pevný disk EIDE
- ✔ VÝKONNOU Grafickou kartu 1 MB
- ✔ 3.5" mechaniku
- ✔ Color SVGA monitor MPRII
- ✔ Provedení minitower
- ✔ ČS-US klávesnici
- ✔ myš

volejte pro aktuální ceny
Libovolné sestavy dle přání.

Hardware PC

Motherboardy
Montáž zdarma !

486 SX 40	4.831,-
486 DX2-66	8.622,-
486 DX4-100	11.990,-
Pentium 60-100	tel.

Zvukové karty

Audio Excel 16, stereo zvuková karta	2.990,-
Sound Blaster 16	4.490,-
Sound Blaster 16 ASP	6.990,-

Modemy

14400 Externí, fax	5.950,-
14400 Interní, fax	5.590,-

Harddisky

270 MB	6.185,-
420 MB	7.295,-
540 MB	7.771,-
850 MB	9.990,-
1.2 GB	14.990,-
montáž Amiga / PC	tel.

CD ROM

MITSUMI triple speed	6.490,-
MITSUMI quatro speed	7.590,-

Paměti SIMM

1 MB, plná parita	1.290,-
4 MB, plná parita	3.690,-
Simm PS/2, 72 pin.	tel.

Diskety

10 ks DD noname	149,-
10 ks HD NN - formátované	149,-
100 ks HD NN - formátované	1.190,-
10 ks HD Verbatim datalife - f.	249,-
100 ks HD Verbatim datalife - f.	2.299,-

Hry shareware

- Velký výběr her pro PC a Amigu

Descent (3 diskety)	199,-
Raptor (2 diskety)	126,-
One Must Fall 2097	126,-

Počítačové sítě

Novell, Lantastic
Kompletní služby včetně projektu.

Počítače AMIGA

A1200, A4000	tel.
CD 32	SUPER CENA

Hardware AMIGA

A501 Plus, 512 KB RAM pro A500+	2.490,-
A601, 1 MB RAM pro A600	2.890,-
RAM externí, 2-8 MB A500(+), 2 MB	4.490,-
2 MB + hodiny pro A500	3.999,-
4 MB + hodiny A1200	8.868,-
Blizzard 1220, 4MB	9.900,-
Blizzard 1230-II, OMB, 40 MHz	14.490,-
Externí disketová jednotka	tel.
Interní disketová jednotka 1,76 MB	3.990,-
Externí disketová jednotka 1,76 MB	tel.
Řadič IDE pro A500 externí	3.990,-
Řadič CD-ROM pro A1200	2.900,-
Redukce Amiga-VGA monitor	390,-
Koprocesory	tel.
Videodigitizery	od 5.490,-
Scanner 800 DPI !!!	5.990,-
Alfa Scanner color, 256 tis. barev	12.990,-
Myš Amiga 400 DPI (perfektní)	590,-
Monitor PHILIPS	SUPER CENA !!!
Libovolné jiné příslušenství	tel.

Literatura AMIGA

Uživatelská příručka II (420 str.)	250,-
Amiga Profi + disketa	299,-
Assembler 68000 + disketa	169,-
Amiga a pevné disky	79,-
Amos Basic + disketa	219,-
GFA Basic + disketa	250,-
Protracker	79,-
Amiga Hardware	99,-

Software AMIGA

J. účetnictví - deník, fakturace, sklad, mzdy	
Kompletní verze (min. 1,5 MB RAM)	1.990,-
Základní verze (min. 1 MB RAM)	990,-
ČS vektorové fonty pro Pagestream, DPIV, Scalu aj., celkem 16 disket	2.490,-
ČS prostředí III + tisk (A500+, 600, 1200)	190,-
Sada disket s příklady pro Amos (3ks)	199,-
Protracker 2.3 komplet	99,-
Nástroje + songy (11 disket!!!)	490,-

Výukové programy

Pro Amigu i PC (5 - 8 tř.)
Zeměpis, Přírodopis, Dějepis á 199,-
komplet 499,-

Servis PC

- Operativní servis u zákazníka

Antivirová první pomoc

- Operativní servis u zákazníka
- Záchrana dat
- Pravidelné antivirové kontroly

Modernizace PC

- Výrazné zvýšení výkonu
- Možnost vykoupení starších komponentů

Záruka 1 rok (Amiga 6 měsíců)
Dodáváme i libovolnou jinou výpočetní techniku a příslušenství.

vyžádejte si kompletní ceník

CD-ROM disky - hry, hudba, grafika, utility, erotika... - velký výběr za perfektní ceny

STUDIO VOCHOZKA TRADING

Bolzanova 42, Brno

otevřeno: po-pá 13⁰⁰-18⁰⁰

Nabízíme české i zahraniční hry, počítače PC a Amiga, příslušenství, diskety, myši, joysticky, filtry, monitory, CD-ROMy, časopisy a spoustu dalšího

Můžete si prohlédnout nejnovější hry nebo demoverze chystaných českých her, zúčastňovat se různých soutěží, setkat se s tvůrci her a popř. se domluvit na spolupráci při tvorbě nebo distribuci nových her.

dále zde můžete využít služeb DTP studia ARTline (vizitky, samolepky, letáky, návrhy reklam, tiskopisy, písmena a loga ze samolepící folie, digitalizace a fotomontáže...)

POZOR! vzhledem k tomu, že jsme se stali zastoupením firmy GAMES WORLD pro Brno, budete u nás moci zakoupit zahraniční hry také s jedno, nebo dvojnásobnou slevou!

A jak se k nám dostanete? U hlavního nádraží nasedněte na trolejbus č. 131, 133, nebo 141, na třetí zastávce vystupte, dejte se doprava Spáčilovou ulicí a po chvíli dojdete na ulici Bolzanovu.

7 dní a 7 nocí

PC verze (minimální konfigurace PC 386, 2 MB RAM, VGA, doporučený Sound Blaster, nebo D/A převodník) 320,- Kč

Tajemství Oslího ostrova

PC verze (minimální konfigurace PC 286, 640 KB RAM, VGA) 275,- Kč

Jak provést objednávku? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme hru 7 dní a 7 nocí, nebo Tajemství Oslího ostrova poštou na dobírku až k Vám domů. (ceny jsou včetně poštovného a balného)

Čechy: VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, 572 01 Polička, tel.: 05/535 113, 0463/22 373.

Slovensko: RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1, tel.: 07/496 346.

10000

Přes 100 000 potencionálních zákazníků čte každých 14 dní EXCALIBUR.

Inzertní oddělení:

TEL.: 02/667 123 15

FAX: 02/667 123 16

RAMONOVO KOUZLO

Další česká PC hra od Vochozka Trading je tady!!!

Bylo tomu brzy zjara, kdy zlý čaroděj Ramon vtrhl do poklidného Nového Města. Nejprve se usadil v jednom z okolních lesů. Potom se zbavil všech hodných lesních skřítků. A nakonec se zmocnil novoměstského zámku. Sám jsi proti Ramonovi bezmocný, ale kdyby se ti podařilo osvobodit zakleté skřítky...

Min. PC 286, 1 MB RAM, myš, 3.5" mechanika, 10 MB na HDD, VGA karta. Doporučeno od 11-ti do 99-ti let.

Jak můžete hru získat? Buď osobně v našem studiu na Bolzanově 42 v Brně, nebo nám zavolejte, popř. napište objednávku a my pošleme hru poštou na dobírku až k vám domů. K uvedené ceně se již nic nepřipočítává.

Cena hry pouze 385,- Kč včetně poštovného!!!!!

Čechy:
VOCHOZKA TRADING,
Dukelská 373, 572 01 Polička,
tel.: 05/535 113, 0463 / 22 373.

Slovensko:
RIKI,
BOX 117, 814 99 Bratislava 1,
tel.: 07/496 346

Cena ve Sk se stanovuje dle platného kurzu.

KUPÓN NA SLEVU 100 korun

Firma JRC Vám při jednorázovém nákupu zboží za více než 2000 Kč poskytne na tento kupón slevu 100 Kč. Kupón nelze kumulovat. Platí do odvolání.

PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel.: 02/24228640

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

No, nejsem sice tak nadšen, ale určitě je výhodné koupit si hru se slevou u firmy Games World

KUPÓN NA SLEVU

GAMES WORLD, S.R.O.
VODIČKOVA 41 - PASÁŽ SVĚTOZOR
110 00 PRAHA 1
TEL.: 02/24 15 21 30,
02/24 24 45 84

cena hry nad 1000 Kč ..... sleva 100 Kč
cena hry od 500 do 1000 Kč ..... sleva 50 Kč
cena hry do 500 Kč ..... sleva 25 Kč

Tento kupón vystřihněte a odevzdejte v prodejně při nákupu nebo zašlete firmě Games World současně s objednávkou na zaslání zboží na dobírku. Slevy se nesčítají - na 1 hru 1 kupón!

Pro předplatitele je sleva dvojnásobná, čtěte na straně 4

PC CD-ROM

Alone in the Dark 3

5. července 1936, 9 hod. 30 min.

Tak nějak nevím, kde začít. Ještě jsem se ani pořádně nestačil vzpamatovat z toho, co mě zde potkalo a už si raději sedám, abych vše zaznamenal do svého deníku. Je to bezmála hodina, co jsem přibyl do filmařského městečka Slaughter Gulch. Chtěl jsem odtud odvézt po natáčení svou Emily, ale věci dostaly docela jiný průběh. Zeleného ducha, který mi zastoupil cestu, jsem se sice lekl, ale hned jsem se uklidnil, domnívaje se bláhově, že je to jeden z filmařských vtípků. Teprve, když mě div nezabil dynamitem, začalo mi docházet, že něco není v pořádku. Pocítil jsem strach, ale zpět jsem už nemohl. Rozhodl jsem se, že se nejdříve rozhlédnu po městě, abych zjistil co se děje, avšak obě cesty hlídaly podivně zelené bytosti. Ti parchanti mě nepustili jinam než do saloonu. Na verandě jsem tedy sebral kanystr benzínu, který jsem vevnitř dolil do promítačky. Bylo mi umožněno spatřit část filmu, který štáb natočil. Nechápal jsem to a stále ještě nechápu. Co to mělo znamenat? A co ten kůň? V saloonu bylo několik užitečných věcí, které jsem si vzal. Se stolu klíč, chřestítko s pódia, z rohu místnosti plechovku oleje a z temného koutu u barového pultu krabičku zápalek. V polici za pultem jsem nalezl láhev s lihem, láhev s posilovacím nápojem a jakousi další láhev, kterou jsem pro jistotu mrštil proti zdi. Zevnitř vypadl žeton. Náhle na mě začal ze shora jakýsi šílenec střílet. Musel jsem rychle utéct, neboť mé střely mu zjevně nevadily. Tehdy jsem si ještě nebyl jistý, zda je to člověk či není, ale teď už to vím. Člověk to nebyl... Dozvěděl jsem se to hned, jakmile jsem zatlačil na levý roh losí trofeje visící na zdi. Vzadu se otevřel poklop a na mě vyběhla podobná stvůra v kovbojském oblečení. Stačilo několik ran pod pás, abych spatřil, jak se ta zelená příšera proměnila v černou slepici a uletěla. Hrůza. Zvedl jsem kárové eso a zlatou kulku, která po ní zbyla a seskočil dolů do tmy.

Po hmatu jsem našel lampu, do níž jsem dolil olej a zapálil jí. Byl jsem ve sklepě. Jedinou užitečnou věcí, co se tu dala najít, byla vycházková hůl. Přečetl jsem si nápis na zdi (nechápu, proč jsem ho četl příkazem Open/Search) a otevřel jsem dveře sudu umístěného nejdál od východu. Pomocí chřestítka jsem odlákal hady, čímž se mi uvolnil přístup do cely. Tam jsem musel jednat velmi rychle. Zbavil jsem se odporného démona a z lavice sebral kámen. U mříže jsem použil hůlku na přisunutí klíče. Otevřel jsem si a kvapně opustil místnost. Zaplať pánbůh, že mě napadlo kámen rozbít o zeď, než jsem překročil pentagram nakreslený na zemi. Kdybych neměl amulet, jenž byl ukryt uvnitř, byl bych jistojistě mrtvý. Pak jsem našel šerifovu pracovnu. Klíček ze saloonu se naštěstí hodil do zámku od skříně se zbraněmi. Ačkoli jsem byl doposud se svou osmatřicítkou spokojen, byl jsem rád, že třímám v ruce něco o dost účinnějšího - winchestrovku. Ve skříni naproti byly kulky a také šerifská hvězda. Fajn. Tak to je zatím vše, co jsem ve Slaughter Gulch zažil. Připadá mi to neskutečné, ale nemám čas o tom moc přemýšlet, musím jít dál. Emily čeká.

12 hod. 15 min.

Ještě že jsem si tehdy pořádně odpočinul, než jsem vyrazil! Do místnosti naproti jsem jen zběžně nahlédl, ale nic tam nebylo. Zato dál jsem zažil opravdový šok. Někdo se snažil zvenčí vyrazit dveře. Musel jsem se pořádně opřít do skříně a zatarasit východ. Tím se mi také uvolnil provazový žebřík vedoucí nahoru. Střecha toho domu připomínala labyrint. Cestou dál jsem našel bič, smyčku (bylo třeba rychle proběhnout pod červeným paprskem) a kovový plát. Za něj jsem nejvíc rád, neboť jsem ho hned použil a tím jsem se uchránil před četnými zraněními. Stejně dobře mi posloužil i zásobník na náboje. Náhle jsem za rohem spatřil jednu z těch stvůr. Její tvář jsem hned poznal, zatykač visel v šerifově pracovně. Nabil jsem tedy do winchestrovky zlatou kulku...

Zbyl po něm akorát pytel se štíry. Věděl jsem, že by mi mohla ta roztomilá zvířátka užitečná a tak jsem ho raději sebral. Udělal jsem dobře. Ledva jsem si otevřel jediné zavřené dveře na patře winchestrovkou, málem jsem omdlel. Stihl jsem ještě rozsvítit, když jsem ucítil ten závan. S tak odporným zápachem jsem ještě nikdy nesetkal. Naštěstí se mi podařilo použít voodo smyčku dříve, než jsem skonal. Vak se štíry byl pak tím jediným, co jsem mohl hodit do propadla, aby se uvolnilo. Štíři odvedli svou práci dobře. Zatáhl jsme za páku a přesně uprostřed propadla našel dynamit a plátek nasoleného masa.

Venku se trochu změnila situace. Přibylo několik odporných stvoření, kterých jsem se musel zbavit. Zcela vzadu v bludišti (v té místnosti byl sud, jestli si vzpomínám) ležel rotační kulomet. Cítil jsem se s ním nezranitelný. Byla tam ještě lahvička a zápalná šňůra. To, že se za mnou již před chvilkou zabouchly dveře jsem si uvědomil až teď, když na mě skrze okýnko začal někdo střílet. Přitiskl jsem se ke zdi vedle dveří. Když střelba ustala, dal jsem se do práce. Zápalnou šňůru jsem spojil s dynamitem, který přesně pasoval do škvíry ve zdi. Pak stačilo jen škrtnout sirkou a rychle vyběhnout ven. Cesta dál byla volná. Nášlapem na dlaždici v rohu jsem se zbavil agresivního stvoření střežícího chodbu. Několik dalších metrů chodby bylo kupodivu vcelku klidných. Do první obludy jsem ze vzteku našil celý zásobník kulometu, i když to zřejmě nebylo nutné. Stačil jeden pohled, abych zjistil, že dveře vedoucí dál ovládá rozbitý mechanismus, jenž se nacházel nedaleko. Doplnil jsem do něj místo ozubeného kola šerifskou hvězdu. Šikovnou ranou bičem jsem zachytil páku spouštějící přístroj, na níž jsem prve nedosáhl. Dveře se otevřely. Pak bylo již věcí rutiny doplnit energii nápojem z lahvičky a z můstku sebrat náboje. Byl jsem v koncích. Co teď? Náhle mě napadl ten šílený nápad. Nechal jsem si řádný rozběh a odvážně jsem skočil.

Hlava mě bolí ještě teď, z toho jak jsem prorazil okno domu na druhé straně ulice. Naštěstí se mi nic nestalo. Chodba byla bohužel přerušena dírou v podlaze a všechny dveře zavřené. Ze země jsem zvedl prsten, který jsem rozlomil na dvě části. Tehdy jsem spatřil Emily, ale nevnímala mě, neboť byla zřejmě v hypnotickém spánku. Asi půl hodiny jsem přemýšlel, co dál. Nakonec mi svitlo. Zapálil jsem svíci u dveří nalevo od okna a ty se otevřely. V místnosti ležely noviny a stojan na šaty. Dál nevedla žádná cesta. Náhle do místnosti vpadl dávno mrtvý kovboj, o kterém jsem právě četl v hornických novinách. Díky článku jsem věděl, co dělat. Uklidnil jsem hudrujícího supa plátkem masa a ná-

sledoval kovboje skrze obraz. Teď tu odpočívám na posteli o jaké jsem vždycky snil; se šarlatovými potahy a sochami kolem. Ale za chvíli budu muset pokračovat, čas kvapí...

14 hod. 42 min.

Jak jsem tak ležel a pozoroval sochy, zmocnil se mě pocit, že tu nejsou je tak pro nic za nic. Vstal jsem. Jednomu z andělů jsem zkusil vyndat šíp z toulce. Šíp jsem dal andílkovi s lukem. Spustil se brutální mechanismus, který mi otevřel cestu zpět. Z nočního stolku jsem si vzal perlu, kulku ráže 30/30 a balónek. Ale to nebylo vše. Zatlačením na zrcadlo jsem získal klíč k dalším dveřím. Konečně! Bylo na čase se vrátit na chodbu. Odemkl jsem si dveře a v místnosti vzal ra-

du věcí. Z Emiliina deníku jsem se dozvěděl téměř všechno o tom, co se stalo. Začalo mi docházet, že je má situace daleko horší, než jsem se původně domníval. Naproti tomu mě potěšil nález osvěžujícího nápoje za postelí. Použitím diamantu na sošku draka jsem vyzískal nějaké další náboje. Vyšel jsem na balkón. Doplatil jsem na svou neopatrnost a dostal asi dva zásahy, než jsem na místo sebe postavil před střelce stojan na šaty. Naštěstí to byla jenom škrábnutí, takže mohu pokračovat. Léčka mi vyšla, střílející příšera se probořila a zahučela dolů. Opřel jsem se do křídla dveří, které mi posloužilo jako můstek. Ocitl jsem se v laboratoři. Zvedl jsem spoušť a blesk, který jsem uvedl do provozu. Nebylo to nic těžkého: balónek se musel připojit ke spoušti a to celé k blesku. Na stolku ležel klíč, jenž přesně podle mých předpokladů pasoval ke třetím dveřím na chodbě. To, co na mě číhalo vevnitř snad nedokážu ani popsat. Vyhnul jsem se opatrně té odpornosti a v rohu u skříňky použil blesk. Stvůra zmizela. U piana jsem doplnil olej do lampy a z otočky jen tak z plezíru vystřelil do terče. Vím, měl bych náboji šetřit, ale nakonec se ukázal tento rozmar jako velmi užitečný. Terč se otevřel a já jsem si mohl vzít indiánské válečné kopí a posilovací nápoj. Nakonec jsem vhodil žeton do piana a skočil do neznáma.

Byl zde cítit zatuchlý vzduch sklepních prostor. Zažehl jsem lampu a prokličkoval mezi dvěma netopýry. Lhal bych, kdybych tvrdil, že jsem se někdy v životě bál víc, než když jsem přeskakoval nad žhavou lávou ze sloupu na sloup. Indiánského bojovníka, který mi zahradil cestu, jsem odkázal válečným kopím do patřičných míst. Ze země jsem si vzal klíček a kulky. Přeskočil jsem několik dalších sloupů, až jsem se ocitl na samém konci. Cesta zpět byla odříznuta. Ze zoufalství jsem se začal nahlas modlit s indiánským amuletem v ruce. Orel mě vyslyšel a přiletěl mi na pomoc. Přes lávu mě přenesl. Pak jsem se vyvezl na povrch zemský.

Byl jsem v přízemí dalšího domu. Chvatně jsem se zbavil obou duchů a vzal si věci, co po nich zbyly (klobouk, klíč a lahvičku s posilovacím nápojem). Klíčem jsem si otevřel dveře do knihovny, kde jsem důkladně prohledal všechny police. Zamčenou knihu šlo odemknout malým klíčkem a prázdnou knihu bylo možno přečíst pouze nad zapálenou svíčkou. Z poslední knihy jsem vyčetl, co s hodinkami, které jsem našel po prohledání sochy ve výklenku. Kapesní hodinky otevřely mechanismus druhých dveří v přízemí. Od Morrisona jsem si vzal listinu. Se sochou v místnosti jsem vyměnil klobouk za dva balíčky nábojů. Rvačce s těmi zelenáči jsem předešel přesně cíleným výstřelem do okna z barevného skla. Skrze něj jsem proskočil ven. Koutkem oka jsem ještě zahlédl, že dostali Morrisona. Snad budu mít větší štěstí! Do kulatého náhrobku uprostřed hřbitova jsem zabodl válečné kopí. Dostat se zpět do domu bylo dílem okamžiku. Stačilo použít kárové eso u náhrobku, do něhož udeřil blesk.

Ocitl jsem se v patře, možná v jakési kuchyni. Na zemi ležel film, na stole stál džbán s olejem. Oboje jsem si vzal. Pemikam, který byl na skříni, mi udělal moc dobře, neboť jsem od rána nic nejedl. Kdybych věděl, co mě čeká, nepozřel bych ani sousto. Mechanismus v krbu jsem promazal olejem a tím se mi otevřely dveře do tanečního sálu, kde byly mimo normálních zkamenělých lidí i maličcí živí lidičkové. Proti takové zrůdnosti se mi zdály všechny ty předchozí směšné. S odporem jsem se k nim přiblížil a vzal si kytarovou strunu, noty a klíč k sejfu. Jeden mě začal pronásledovat a tak jsem ho ubil. Bylo mi na zvracení. Zběžně jsem prohledal tanečnici i tlustého tanečníka, čímž jsem získal kulky a kladivo. Dál mě tu nic nedrželo. Vypadnul jsem na chodbu tajným východem za kredencem.

Se zámkem zamčených dveří naproti si poradila kulka 30/30, kterou jsem tam zastrčil a kladivem odpálil. Na polici ležel rozkošný model nádraží a dvě užitečné věci: výbušnina a žárovka. Žárovku jsem použil vedle spolu se strunou ke zkompletování promítačky. Prohlédl jsem si film, který pro mě speciálně natočil ten padouch, co unesl Emi-

ly. Syčák! Ví, že jsem tu. Ví o každém mém kroku. Ale já ho nakonec dostanu! Zběžně jsem ještě prosvítil notovou partituru, čímž jsem získal kód 806. Šel jsem dál.

Bankovní přepážku hlídal mechanismus tří kulometů. Byl jsem si jist, že bych nestačil proběhnout, a tak jsem raději hledal ovládací zařízení. Bylo skryto za obrazem na zadní zdi. Nastavil jsem kombinaci 806 (To udělal tak, že držel dlouho Open/Search u černého otvoru - pozn. náhodný kolemjdoucí). Fungovalo to! Trezor šel otevřít pomocí perly a klíčku od sejfu. Nečekaně na mě vyběhnul pokladník a sebral mi amulet. Bylo mi ho skoro líto, když se tak naivně otočil zády. Prásk! Prásk! A amulet jsem měl zpátky. Z trezoru jsem sebral prachy a náboje. Teď si dávám chvilku oddychu. Rána v rameni stále krvácí, ale už to tak nebolí. Vidím, že se blíží konec tohoto podivného dobrodružství. Peníze, které jsem získal, vyměním za Emily a budeme volní...

6. července 1936, 7 hod. 36 min.

Jsou chvíle, kdy by se měli optimisté střílet. Ó, jak se musím smát, když znovu pročítám poslední řádky ve svém deníku. Všechno dopadlo samozřejmě úplně jinak, ale raději to vezměme popořádku. Dál se dalo jedině oknem. Propadl jsem se střechou do hornické boudy. Ani jsem se ještě nevzpamatoval z otřesu a už tu stál obrovský duch. Kupodivu mi nechtěl ublížit, pouze předával vzkaz o výměně Emily za kufřík s penězi. Dobrá. Posilnil jsem se nápojem z lahvičky ležící vzadu na sedle a vyrazil. Stačilo zvednout ve stínu za vozíkem skrytý detonátor a náboje (taková legrace to zas nebyla, musel jsem hledat velmi dlouho). Fella, tak se ten duch jmenoval, uvolnil vozík a mě nezbylo, než se modlit, aby mě některý z hlídačů za jízdy netrefil. Sotva vozík zastavil, vběhl jsem do nádražní budovy. V trámoví se ukrýval hlídač a tak jsem musel jednat rychle a duchapřítomně. Strčil jsem do cedule opřené o zeď. Strážci vypadl klíček, který jsem si vzal. U hromady kolejnic jsem našel kovový upínák. S ním jsem třikrát udeřil do zvonku u dveří. Proskočit kmitajícími dveřmi nebylo nic lehkého, ale na strach nebyl čas. Stále jsem velmi spěchal. K plotu u kolejí jsem položil trhavinu a na druhé straně u skály použil detonátor. Následovala exploze, po níž teprve jsem si mohl na chvilku vydechnout. A pak to přišlo. Nejstrašnější zážitek v mém životě. Šel jsem k nádrži na vodu. Nahoře držel nějaký špinavec Emily. S tlukoucím srdcem jsem položil na zem kufřík i klíček, tak jak si to únosci přáli. A pak... Ani nevím, jak to popsat. Z ničeho nic se objevili dva duchové. Byl jsem bezbranný. Ucítil jsem ostrou bolest v břiše. Pak ještě v rameni a v krku. Křičel jsem. Záhy všechno pohltila tma a já se blížil temným tunelem ke světlu. Věděl jsem, že jsem mrtev. Náhle mě silný křik orla přiměl, abych se otočil. Nechtěl jsem zpět, ale musel jsem. Orel mě nutil.

Probudil jsem se v cizím těle. Chvíli trvalo, než se mé vědomí zorientovalo v mozku zvířete. Stal jsem se pumou. Šaman mi poručil přinést symbol orla a já jsem uposlechl. Proběhl jsem lítačkami do baru a mocným skokem překonal rozbité schody vedoucí do patra. Díra v podlaze také nebyla pro mé silné a pružné tělo problém. Začal jsem si na něj zvykat. Skrze okno jsem skákal opatrně vlevo, abych se nepořezal. Zbýval přeskok ze střechy domu na sochu Jeda Stona. Symbol orla jsem vítězoslavně třímal v zubech. Teď jsem se musel připravit na boj s vlkodlaky. Barel s dehtem ležel vzadu za hornickou boudou, barel se stříbřenkou v domě sousedícím se hřbitovem. Do obou

jsem namočit tlapu. Spěšně jsem si to s těmi obludami vyřídil, abych orla donesl včas zpět do hřbitovní svatyně.

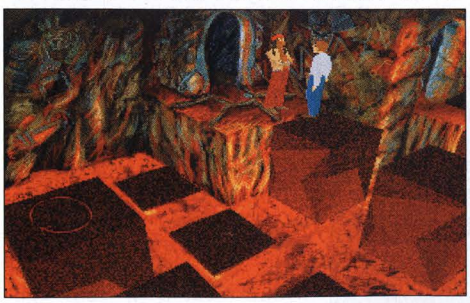
Když tak o tom teď přemítám, nebylo špatné být pumou Ale to by mě Emily asi nechtěla - už začínám být stejně cynický jako ty stvůry. Kde že jsem to skončil? Aha, vyhrabal jsem se z vlastního hrobu. Zvedl jsem ležící kolt a zpoza hrobu kostku mýdla. Před nádrží mě čekal další šok. Čekal tam můj dvojník. Položil jsem zbraň na zem na znamení míru. Splynul jsem s dvojníkem a stal se tak kovbojem. Vrátila se mi dobrá nálada. Vyšplhal jsem nahoru a spustil se na dno reservoáru. Příšeru jsem vyřídil kostkou mýdla. Sebral jsem posilovací nápoj a kar-

táč. Ten jsem zasadil do špalíku vystupujícího z jádra nádrže. Otevřel se východ. Já si však raději sedl a všechno si zaznamenal. Kdo ví, zda přežiji svou příští smrt.

7. července 1936, 15 hod.

Poslední zápis o svém dobrodružství píši již v teple své pracovny. Upíjím za sklenky značkovou brandy a přemýšlím o uplynulých dnech. Je to neuvěřitelné, co jsme s Emily zažili a nikdo by nám to patrně neuvěřil. Ale já děkuji Bohu, že jsme oba živi; i když si nejsem zcela jist, zda nemám poděkovat spíše orlovi.

Již potřetí jsem skočil do neznáma. Z rohu místnosti jsem zvedl suchý list, jímž jsem přizdobil účes busty indiána. Proběhl jsem chodbou. Přede mnou se zjevil obrovský duch. Po té, co jsem se ho zbavil a jeho kolegy rovněž, našel jsem ve výklenku nalevo od vchodu krumpáč a v jiném výklenku posilovací nápoj. V další místnosti jsem zvedl svi-



tek. Dál nevedla žádná cesta. Trvalo mi celou věčnost, než jsem se vzchopil. Už jsem uvěřil, že mě štěstěna opustila. Ze zoufalství jsem se vrhl do propasti s bodáky. Co to? Nespadl jsem. Naopak jsem ucítil pod nohama pevnou zem. Pouze díky své výjimečné intuici jsem přešel tuto nástrahu. Musel jsem jít rovně, dolů, rovně a zas rovně, nahoru, rovně, nahoru, rovně, nahoru a rovně. Po této zkušenosti se brutální souboj krumpáči s duchem-horníkem zdál dětsky snadný. V knihovně jsem našel lahvičku s jakousi podivnou kapalinou, knihu a u protějších dveří jehlu. Ze zdi jsem vytáhl svícen. Narazil jsem na další malou zrůdičku, kterou jsem polil kapalinou. Dveře výtahu se otevřely. Vzal jsem prasátko a mrštil jej proti zdi, čímž jsem získal sklíčko. Výtah se rozjel, sotva jsem pohnul pákou.

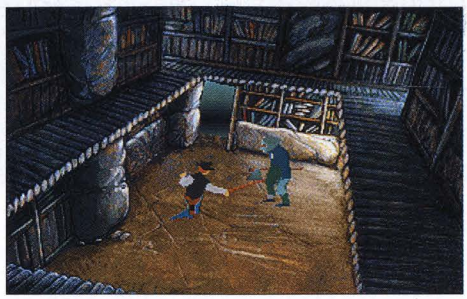
V předsálí laboratoře byl můj úkol snadný. Krátký pohled do mikroskopu (po založení sklíčka) mi dal tušit v jakém pořadí musím zmáčknout barevné kameny ve zdi. Dveře do laboratoře se otevřely. Se stolku v levé části jsem zvedl flakónek s jedem. Přešel jsem ke stolu s baňkou plnou oleje a flakónek použil. Měl jsem vcelku strach, ale fungovalo to a můj organismus utrpěl další šok: zmenšil jsem se. Rychle jsem prošel skrz mříž a namočil jehlu do jedu. Takto upravenou jehlou stačil doktorovi jediný zásah. Vzal jsem si to, co po něm zbylo. Čpavek, klíček a slámku. Odemkl jsem a zopakoval si proces zmenšování. Za nohou stolu se nacházela důmyslně ukrytá myší díra. Vešel jsem. Cesta dál byla přerušena podélným otvorem v zemi. Použil jsem slámku jako skokanskou tyč. Musel jsem si dát značný rozběh, ale nakonec to vyšlo. Na druhé straně jsem nalezl další fiálu s jedem. Na nic jsem nečekal. Strach z toho, že se mohu kdykoli zvětšit mě donutil vyběhnout ven.

Ocitl jsem se v doupěti strašného pavouka. Opatrně jsem kroužil kolem stěn a pavouk mě stejně hrozivě pomalu následoval. Všiml

jsem si, že se zastavil u otvoru ve zdi, aby lízal vytékající hmotu. To byla moje šance! Do mlsání jsem mu nakapal jed. Pavouk se chytil. Zbývalo mi zvednout kelímek s lepidlem, namatlat si ho na ruce a vyšplhat v rohu místnosti ke světlu. Bezhlavá příšera, která mě napadla mi nedala žádný čas na rozmyšlenou. Bylo třeba jednat rychle. Ze skříně jsem vzal její kamennou hlavu a mrštil jí do díry v podlaze. Naštěstí jsem se trefil a má úvaha byla správná. Duch svou hlavu následoval. Z kovadliny jsem vzal olověnou cihlu. Pak jsem odsunul kovadlinu stranou, čímž jsem získal winchestrovku a osvěžující nápoj. Prošel jsem dveřmi. V další místnosti na mě čekal duch mistra Západu v bojových uměních. Ještěže jsem s ním nemusel bojovat v čestném souboji! Bojová umění mají proti dobré pušce přece jen řadu nevýhod. Po Číňanovi zbyla paruka a stříbrný dolar, který pasoval do slotu na Jimově portrétu. Tentokrát jsem si byl opravdu jistý, že cíl je nedaleko. U východu ležela krabička sirek.

Konečně jsem našel Emily! Nejprve ji bylo třeba vysvobodit z moci zeleného kamene. Použil jsem olověnou cihlu a zápalky na tavicí pec. Zdvihl jsem vzniklou hůl a odebral se do jediných otevřených dveří. Cesta zpět se uzavřela. Vyběhl jsem naproti duchovi s nožem a zabil jsem ho. Deska s bodáky se stále přibližovala. Jediná možnost, která mi zbývala, bylo probudit Emily. Hodil jsem lahvičku s čpavkem proti dveřím, za nimiž Emily ležela. Ta zlatá holka mě duchapřítomně zachránila! Následovat mě však nemohla. Byl jsem opět sám.

Zvedl jsem nůž. Na hák nade dveřmi jsem použil paruku a prošel do místnosti, kde už na mě čekal největší zloduch. Kvapně jsem proběhl k soše orla a položil ji k nohám olověnou hůl. To, co se stalo potom si budu pamatovat nadosmrti. Viděl jsem magii. Snad to byl impuls k další činnosti. Jednal jsem jako v horečce. Nechápu, kde se ve mě vzala ta šílená odvaha: vyběhl jsem ke kohoutu a pustil vodu. Ucítil jsem dva zásahy v zádech. Spadnul jsem na zem, přičemž jsem



spatřil rukavici. Dostal mě potřetí. Rukavici jsem si nasadil a pomocí nože přeřízl kabely na stěně. To už jsem bolestí skoro nevnímal. Odpotácel jsem se k orlovi, a tam jsem se sesypal. Nebylo mi dáno, abych vychutnal svůj triumf. Když jsem prozřel, zbyl po duchovi pouze černý flek. Snad si ho vzal zpátky sám Ďábel. Jako ve snu, opojen vítězstvím, jsem vzal z rohu pytel s uhlím a následoval Emily do vlaku. Stačilo naplnit kotel uhlím, zapálit ho a stisknout páku, aby vlak vyrazil kupředu jako ohnivý drak.

Tak, a to je konec mého příběhu. Vlak přeskočil propast, která dělila Slaughter Gulch od světa a my s Emily jsme byli zachráněni. Nepřál bych nikomu, aby zažil to, co my dva, nepřál bych nikomu, aby se ocitl sám ve tmě. Emily říká, že by náš příběh byl dobrý námět k filmu. Já nevím. Zatím o něj nikdo neprojevil zájem. Snad někdy v budoucnu. Možná...

Deník Edwarda Carnabyho zpracoval

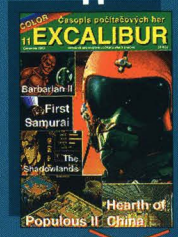
Haquel P. Tickwa ■

PLATÍ JEN NA ÚZEMÍ ČESKÉ REPUBLIKY - JEN DO 31. DUBNA 1995: **SLEVA AŽ 24Kč!**

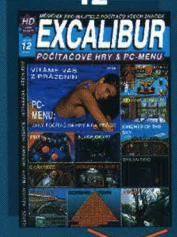
NABÍDKA POKRAČUJE

TAK NÁM OD 1.4. PODSTATNĚ ZDRAŽILI POŠTOVNÉ (AŽ O 250%!!!), PROTO JSME VÝŠILI CENU STARŠÍCH ČÍSEL EXCALIBURU NA 15 KČ. ZA KAŽDÉ ZDE ZOBRAZENÉ ČÍSLO S VÝJIMKOU EX 20+ TEDY ZAPLATÍTE JEN 15 KČ!

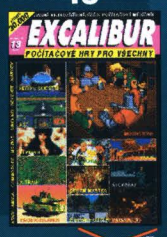
1 STARŠÍ ČÍSLO ZA 15 KČ!

11


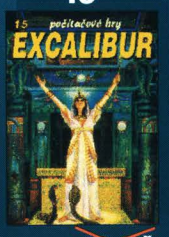
cena ~~24 Kč~~

12


cena ~~24 Kč~~

13


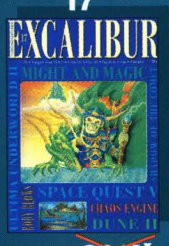
cena ~~24 Kč~~

15


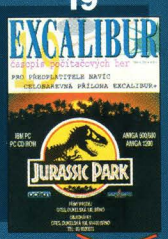
cena ~~29 Kč~~

16

cena ~~29 Kč~~

17


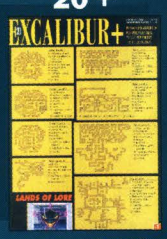
cena ~~29 Kč~~

19


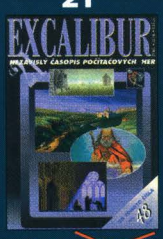
cena ~~29 Kč~~

20

cena ~~29 Kč~~

20 +


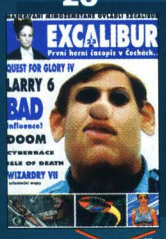
cena 8 Kč

21


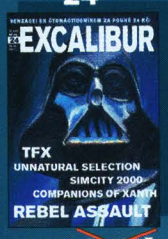
cena ~~29 Kč~~

22

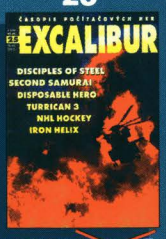
cena ~~39 Kč~~

23


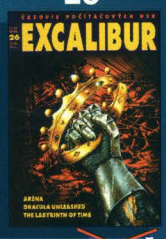
cena ~~39 Kč~~

24


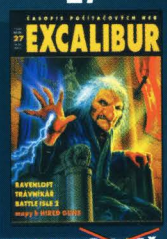
cena ~~24 Kč~~

25


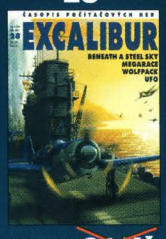
cena ~~24 Kč~~

26


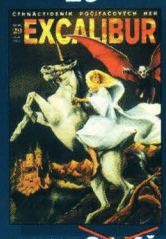
cena ~~24 Kč~~

27


cena ~~24 Kč~~

28


cena ~~24 Kč~~

29


cena ~~24 Kč~~

30

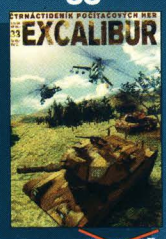
cena ~~24 Kč~~

31

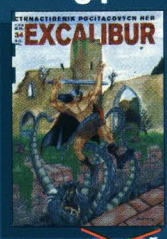
cena ~~24 Kč~~

32

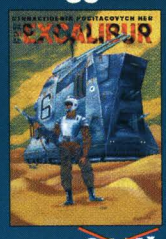
cena ~~24 Kč~~

33


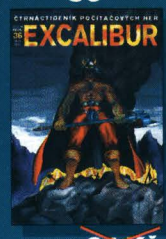
cena ~~24 Kč~~

34


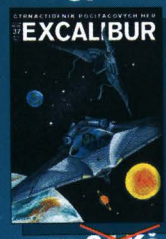
cena ~~24 Kč~~

35


cena ~~24 Kč~~

36


cena ~~24 Kč~~

37


cena ~~24 Kč~~

38

cena ~~24 Kč~~

NA SLOŽENKU TYPU C (K SEHNÁNÍ NA POŠTĚ) NAPIŠTE ADRESÁTA: **PCP, BOX 414, 111 21 PRAHA 1.** ČITELNĚ VYPLŇTE ADRESU, NA KTEROU CHCETE ČASOPISY ZASÍLAT (VČETNĚ PSČ). NA ZADNÍ STRANU „ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE“ SROZUMITELNĚ A **ČITELNĚ** NAPIŠTE, JAKÁ ČÍSLA SI PŘEDPLÁCÍTE, VYNÁSOBTE JEJICH POČET CENOU, SEČTĚTE A ZAPLAŤTE NA NEJBLIŽŠÍ POŠTĚ. KONTROLNÍ ÚSTŘIŽEK SI PONECHTE. DO 28 DNŮ PO ZAPLACENÍ SLOŽENKY OBDRŽÍTE OBJEDNANÁ ČÍSLA, KTERÁ MÁME K DISPOZICI, POŠTOU NA VÁMI UVEDENOU ADRESU. ČASOPISY NEZASÍLÁME NA DOBÍRKU. INFORMACE NA TEL: 02 / **66 71 23 15** OD **9.** DO **16. HOD.**

ATARI®

JRC® OFICIÁLNÍ DEALER ATARI

64 bitů v obývacím pokoji

9990,- Kč vč. DPH

JAGUAR™

64-bitový interaktivní system pro zábavu i vzdělání, 5 RISC procesorů, 2 MB DRAM, Truecolor grafika (16.8 mil. barev) ve standardním rozlišení SVHS 720x576 bodů, animační výkon 850 mil. pixel/sec díky speciálním obvodům pro práci s 3D objekty a hardwarové podpoře z-bufferingu a stínování, 16-bit HiFi zvuk v CD kvalitě, možnost připojení CD-ROM a podpora Jpeg/ Mpeg komprese, ComLynx I/O pro komunikaci více konzolí, velký výběr her v zásuvných modulech a na CD-ROM.
Po připojení CD: +TRUE COLOR CELOOBRAZOVKOVÉ VIDEO (24 obr./sec). CinePak™ komprese umožní 3 hodiny videa na 1 CD.
+ světelný syntetizér hudby (barevná hudba)

V ceně JAGUAR je ovladač, TV kabel, zdroj a český návod

Hry pro Jaguara (výběr):

ALIEN vs. PREDATOR 2470.00

ALIEN vs. PREDATOR 2470.00

BUBSY 1830.00

CLUB DRIVE 2170.00

CRESCENT GALAXY 1830.00

CYBERMORPH 2170.00

DOOM 2470.00

DOOM 2470.00

DRAGON The Bruce Lee 2390.00

DRAGON The Bruce Lee 2390.00

IRON SOLDIER 2390.00

KASUMI NINJA 2470.00

RAIDEN 1830.00

VAL D'ISERE SKIING &SNO 2390.00

VAL D'ISERE SKIING &SNO 2390.00

TEMPEST 2000 2170.00

BRUTAL FOOTBALL 2390.00

CANNON FODDER 2390.00

SYNDICATE 2470.00

EVOLUTION DINO DUDES 1830.00

WOLFENSTEIN 3D 2170.00

WOLFENSTEIN 3D 2170.00

CHECKERED FLAG 2470.00

ZOOL 2 1830.00

PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

POČÍTAČE
Nádražní 1089, 73801 Frýdek-Místek
tel. 0658/20133 l.2
fax. 0658/23217

JRC®
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258